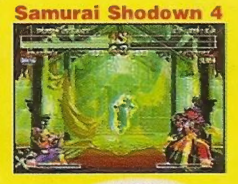


GAMERS

ANO III - Nº 16 - R$ 3,80

PROGAMES

escala

NINTENDO 64 ARRASADOR

Perfect Stryker
Killer Instinct Gold
Shadows of the Empire
Mario Kart 64

32 BITS COM FORÇA TOTAL

Toshinden 3 (Playstation)
TKOF'96 (Saturn)
Lunar (Saturn)

DICAS QUENTÍSSIMAS

Donkey Kong Country 3
Tomb Raider
Enemy Zero
Vectorman 2
E muito mais...

COD. 76.140001

ISSN 1413-1471

Playstation
PREÇO ESPECIAL PARA LOCADORAS
A LKC CORTA OS PREÇOS
O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC.
Os preços foram cortados para acabar com a concorrência e deixar você mais contente...
Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame...
Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha ?
NINTENDO64
THE FUN MACHINE
FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
KING'S FIELD II
LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125
LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044
LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816
LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793
EXCLUSIVO PARA LOCADORAS E REVENDA
LKC ATACDO - SP
R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418 fax: 954-8392
FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES, NÃO TENDO VÍNCULO ALGUM COM A LKC

PRO IMAGEM
GAME DO MÊS
PERFECT STRYKER

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Redator Chefe
Fabio Santana de Souza

Homero Letonai (jogos)
Willian da Costa (jogos)
Rômulo M. S. Gentil

Edição de Arte
Fabio Santana de Souza

Diagramação
Walquiria Panicacci

Publicidade
José Donizete de Paula
☎ (011) 3641-0444

Ilustrações
Rogério Fantin

Colaboradores
Mário Câmara (multimídia)
Luciano Motta Filho

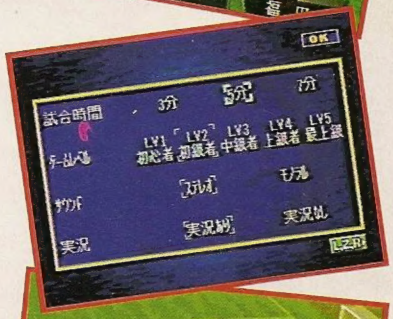
Bureau
UNIGRAPH

Distribuição
DINAP

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

ÍNDICE



SEÇÕES
ESPAÇO DO LEITOR 06
PRÓ-DICAS 08
GAME NEWS 13
FLASH GAME 44
MULTIMÍDIA 48

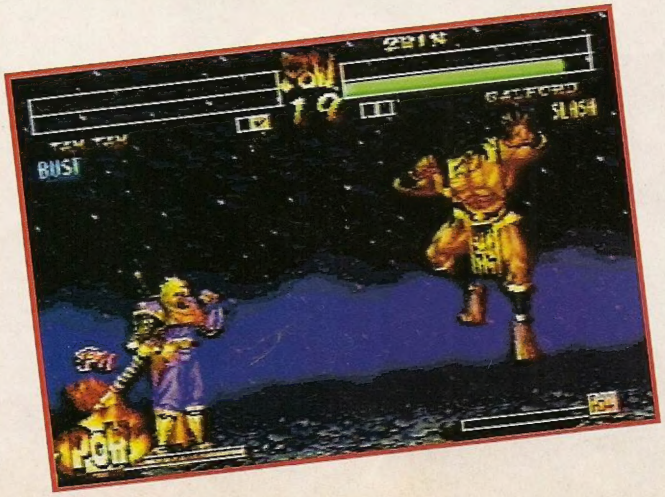
MEGA
VIRTUA FIGHTER 2 20

SATURN
LUNAR: SILVER STAR STORY 22
THE KING OF FIGHTERS 96 26

PLAYSTATION
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 28

NINTENDO 64
PERFECT STRIKER 29
KILLER INSTINCT GOLD 32
STAR WARS 38
MARIO KART 64 41

NEO GEO CD
SAMURAI SHODOWN 4 46



EDITORIAL

Agora é prá valer! Os jogos para o Nintendo 64 começaram a ser lançados um atrás do outro e, como não podia deixar de ser, a Gamers vai mostrando um por um, sem demora. Só nesta edição você vai curtir: todos os golpes de Killer Instinct Gold; Perfect Striker - o melhor game de futebol de todos os tempos; ação de primeira em Star Wars; a diversão nota dez de Mario Kart, Wonder Project J2 e ainda Cruis'n USA, que embora não esteja como o esperado, não deixa de ser mais uma opção para o console.

Mas se você não tem ainda um Nintendão, não se preocupe, o Saturn continua mandando brasa como em Lunar - o melhor RPG para 32 bits, e em mais uma conversão da SNK: The King of Fighters 96. Tem também mais um adventure animal chegando, que você vai conferir na próxima Gamers, mas já estamos dando a avaliação, trata-se de Enemy Zero.

Opções é o que não faltam: Samurai Shodown 4 chega agora para o Neo Geo CD, e Virtua Fighter 2 para o velho Mega Drive. Para o PS tem Battle Arena Toshinden 3 com sua tonelada de lutadores.

Dicas, dicas e mais dicas, esta edição está recheadíssima delas, tem até para Nintendinho e Master System.

Sempre em dia com os grandes lançamentos, aguarde na próxima edição: estratégia completa de Enemy Zero para Saturn, o animalíssimo Fighters Megamix também para Saturn, Wild Arms - o RPG mais que animal, o detonante Soul Edge para Playstation, dicas exclusivas e muito mais.

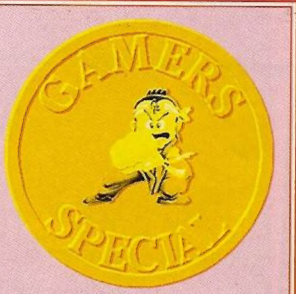
ERRAMOS

Não foi nossa intenção, mas como ninguém é perfeito, aqui estamos para retificar. Desculpem-nos por Tomb Rider, The King of Fighter's e Street Fighters; onde você viu botão h do Playstation entenda □, e V considere ○; nos sete erros as imagens ficaram tão escuras que é praticamente impossível encontrá-los, e no código para Game Shark para Street Fighter não existe aquele "começar na fase 7-3" que é de Sonic 3D Blast. Já na Gamers nº 14, saiu: + de 400 mega de memória para Samurai Shodown 4. Na verdade são 378.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE	-	MEMÓRIA	
GÊNERO	-	Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse Produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CD's, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.



Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.

ESPAÇO DO LEITOR

Caros amigos da Gamers, gostaria de saber se há alguma informação sobre o lançamento do jogo "The Need for Speed 2", pois o primeiro é muito bom. Continuem com a excelente qualidade da melhor revista de games. E aqui vai as passwords de todas as fases de "Time Commando".

2ª fase: TUHAMSBM
3ª fase: HKUJCBJT
4ª fase: DUXGVSKK
5ª fase: TQHHBKDY
6ª fase: ZLAYARIU
7ª fase: VHVJEXMG
8ª fase: HQOHDXMR
9ª fase: RTMUAKNA

Délio Mandino de Souza
São Paulo - SP

Agradecemos os elogios e as passwords.
The Need for Speed 2 estava previsto para Janeiro (97) no Japão.

Esta é a primeira carta que mando para vocês e estou com algumas dúvidas. Por favor, gostaria que me respondessem pois essas dúvidas são cruéis:
1-A Capcom irá produzir jogos para o N64?
2-X-MEN vs Street Fighter sairá para Playstation?
3-Queria saber quais as softhouses que vão parar de fabricar cartuchos e aderir apenas ao CD?
4-Quais são os lançamentos mais quentes pará o Playstation em 97 que se tem notícia?
5-O novo Final Fantasy que sairá para Playstation será melhor que Arc the Lad?
Grato:

André Arcas de Souza
São José dos Campos - SP

Veja bem André, até agora nada foi confirmado sobre a produção de jogos da Capcom para o Nintendo 64; X-MEN vs Street Fighter só sairá para Sega Saturn, mas ainda está sem previsão de lançamento; por enquanto só a Acclaim confirmou que vai parar de fabricar cartuchos e só trabalhar com CD's; os games mais esperados para Plystation em 97 são Resident Evil e Final Fantasy VII, que será com certerza melhor que Arc the Lad .

Eu queria que vocês publicassem códigos para dar fatalities com um só botão e mais algum que vocês souberem de Ultimate MK3 para Super NES.

Diego Bueno Nunes
Ribeirão Preto - SP

Aí vão os códigos:

Fatais com um só botão
Na tela versus, coloque 944 944
Cenário The Pit 3
Coloque o código 820 028
Modo Turbo
Coloque o código 191 191
Supengancho
Coloque o código 221 557

Envio esta carta dando a sugestão para que vocês façam uma revista contendo internamente cards colecionáveis de cada personagem com os seus golpes.
Um grande abraço,

Marcelo Siqueira Alves
Porto Alegre - RS

Foi uma grande coincidência, quando recebemos sua carta, esta revista já estava em andamento e em breve será lançada. O nome é Gamers Collection.

Gostaria de fazer algumas perguntas:
Resident Evil II sairá para outro console?
É verdade que o Jaguar da Atari tem 64 bits?

Jardel Machado Hermes
Camaquã - RS

Resident Evil sairá para Saturn e PC. Quanto ao Atari, a resposta é sim e não. A Atari diz que tem 64 bits, inclusive está escrito na caixa e no console, mas o processador principal dele é de 32 bits e isso é o que conta.

Possuo a fita Super Street Fighter II e gostaria de saber se dá para selecionar Akuma, pode ser no Mega ou Super NES.

Fernando Medeiros Pestana
Osasco - SP

Infelizmente, não dá, Fernando. Ele só pode ser acessado em SFZ (Saturn e Playstation) e SSF2T (3DO) com truque, e em SFZ2 (SNES, Saturn e PS).

Quais os melhores CD's do Saturn nas modalidades: corrida, luta, futebol, ação e aventura.
Ouvi dizer que o Saturn possui entrada para cartuchos, que cartuchos são esses?
Como podemos saber se um CD do Saturn é pirata?

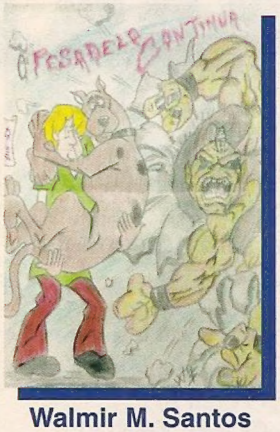
Vinícius Matos Borges
Três Cachoeiras - RS

Em nossa opinião: corrida - Sega Rally; luta (2 D) - Street Fighter Zero 2, TKOF 95/96, 3D - VF2, Fighting Vipers; futebol - World Wide Soccer 97; ação - Virtua Cop 2 (tiro); aventura - Nights.
Na verdade essa entrada que fica na parte superior do Saturn, logo atrás da porta de entrada dos CD's serve para conectar acessórios como: Game Shark, Cartucho de Backup, Net link, Cart de RAM e de ROM.
Dá para identificar um CD pirata do Saturn pelo fato de o mesmo não vir com manual e sim com uma foto colorida da capa, não possuir logotipo da Sega e nem da Softhouse fabricante do CD.
Já os do Playstation, além disso tudo, ao invés de ser preto embaixo, geralmente é branco.

FERAS DO TRAÇO

Jeferson G. Correa
São Paulo - SP

Mateus O. da Silva Jr.
Piraquará - RS



Walmir M. Santos
Aracaju - SE

Alexandre Rosindo de Oliveira
Cariacica - ES

FORA DO AR

Constantemente nós acabamos de falar de um assunto e muitas pessoas, talvez por serem um pouco "desligadas" ou mesmo por terem pego o barco andando, nos escrevem perguntando novamente as mesmas coisas. Para podermos responder a estes sem irritar os que estão sempre ligadinhos, criamos esta seção. Então a partir de agora você não precisa ter vergonha, os temas que mais se repetirem serão novamente aqui abordados.

Para começar, vamos falar sobre duas questões que já falamos e que nos perguntam muito.

1º - O que é e como utilizar o Game Shark?
Já foi longamente explicado na Edição nº 8 para Playstation, e na nº 9 para Saturn.

2º - Relativo a assinatura da revista e pedido de números atrasados.
A revista ainda não possui assinatura, para conseguir números atrasados você deve entrar em contato com a Editora Escala. O endereço e telefone você encontra no expediente, nas primeiras páginas.

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS

RUA PIO XI, 656
ALTO DA LAPA
SÃO PAULO
CEP 05060-000

PASSATEMPOS

Jogo dos sete erros

Descubra as sete alterações feitas na imagem da direita.

DIFICULDADE

Resposta da edição anterior

1- Folha da alga maior
2- Tarja superior do barril DK
3- Galho vermelho menor
4- Boca do macado mais fina
5- Ausente o galho vermelho atrás do macaco
6- Faltando o buraco na alga roxa
7- Galho vermelho maior

PRÓ-DICAS

NINTENDO 64
KILLER INSTINCT GOLD

Ver os créditos finais

Quando aparecer a história dos personagens, aperte: Z, L, A, Z, A, R.

NINTENDO 64
STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE

Naves diferentes

Pegue todos os Challenge points no nível medium. Na fase final segure ▼ voando ao redor da Space Hook e sua nave mudará para uma X-Wing, segure de novo e ela mudará para Tie-Fighter.

Invencibilidade e munição

(Só funciona na dificuldade Hard). Pegue todos os Challenge points para que o código funcione. Segure ▼ por 15 segundos. Corra e você ganhará invencibilidade e 100 tiros para cada arma.

Wampas amigos

Sabe aqueles bichos lerdões que dão porrada em você? Se você pegar todos os Challenge points no modo Jedi, eles andarão atrás de você, socando os inimigos até a morte.

Leebo Scanner (funciona só no modo Easy) Pegue todos os Challenge points, segure ▼ nas fases em que você controla Dash Render (no estilo Doom) para ver os inimigos e itens.

MEGA DRIVE
VECTORMAN 2

Level Select

Em qualquer momento do jogo, pause e faça a seguinte seqüência: ↑,→, A, B, A, ↓, ←, A, ↓. Despause, e você entrará em uma tela com as opções: Seleção de fases e Sound Test.

Armas

Pause o jogo e faça: C, A, ←,←,↓, A, ↓.

MEGA DRIVE
POCAHONTAS

Guardas sem tiros

Para evitar que os guardas atirem em você, entre com a password: urso + CH1PV

Cena final

Para ver todo o final, entre com a password: lobo + GLRSN

MEGA DRIVE
NBA HANGTIME

Cheat Codes

Entre com os códigos na tela de versus:

Jogar em cima do prédio: segure ← e aperte B,B

Jogar na praia: aperte B, A, →,→, A, C, ↑,↓, A

Hyper Speed: código 552

Turbo infinito: código 461

Passe rápido: código 127

Bola colorida: segure ← e aperte A, B, C

SUPER NES
NBA HANGTIME

Cheat code

Entre com os códigos na tela de versus:

Turbo infinito: código 461

Tournament: código 111

Passe rápido: código 127

Super velocidade: código 552

Jogar fora das quadras: segure: ↓ e aperte B, A, X, Y

Jogar na selva: aperte L, R, Select, Start, ↑,↓, A, B, Y, X

Jogar sem a assistência do computador: segure → e aperte B, B

PLAYSTATION
REBEL ASSAULT

Password para todas as fases

Capítulo 02: X, ▲, X, ○, ○, ○
03: ▲, □, X, ○, ○, X
04: ▲, ○, X, ○, ○, ▲
05: ▲, X, X, ○, □, □
06: ▲, ▲, X, ○, □, ○
07: □, □, X, ○, □, X
08: □, ○, X, ○, □, ▲
09: □, X, X, ○, ▲, □
10: □, ▲, X, ○, ▲, ○
11: ○, □, X, ○, ▲, X
12: ○, ○, X, V, ▲, ▲
13: ○, X, X, ○, X, □
14: ○, ▲, X, ○, X, ○
15: X, □, X, ○, X, X
Final: X, ○, X, ○, X, ▲

Dica enviada por Fabio Marujo
São Paulo - SP

SATURN
ENEMY ZERO

Data Code

Vá para o relógio interno do Saturn e coloque 1º de Janeiro. Ao invés da arma dar 3 tiros, ela dará 6 tiros, e sua bateria vai durar muito mais.

SATURN
GAME SHARK

Jogue com CD japonês em Saturn americano e vice-versa

Se seu aparelho for americano, conecte o Game Shark no Slot (entrada para cartuchos) e ponha um CD japonês. Escolha Start Game no menu principal do Game Shark e então coloque o cursor sobre "Start Game Without Enhancements". Agora segure: X, Y, Z e aperte Start. O game irá carregar como se fosse em um Saturn japonês. Também funciona para jogar com CD americano em console japonês.

PLAYSTATION
CONTRA: LEGACY OF WAR

Cheat Codes

Obs: os códigos devem ser feitos na tela do título.

Seleção de armas
L2, R2, L1, L2, ↑,↓,↓,↑

Continues Infinitos
L2, R2, L1, R1, ←,→,→,←

Cenas do jogo
L2, L1, R1, R2, ←,↓,→

Bamboo Arcade
R2, R1, →,←, L1, L2

Bamboo Gyruss
L2, L1, ←,→, R1, R2

Teste de som
R2, R1, L1, L2, ↑,→,↓,←

PLAYSTATION
TOMB RAIDER

Seleção de todas as armas

Se você não conseguiu fazer o truque da edição passada, tente estes:

Versão Pal: L1, ▲, L2, R2, R2, ○, L1

Outras: L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ○, L1

SNES
DONKEY KONG COUNTRY 3

Cheats

Para entrar com os códigos, aperte L, R, R, L, R, R, L, R, L, R na tela de game select. Agora é só escolher os códigos abaixo:

LIVES: Para começar o jogo com 50 vidas
MUSIC: Para acessar o sound test.
MERRY: Os bônus terão temas de natal, as estrelas se transformarão em bolinhas e as bananas em presentes.
COLOR: A roupa de Dixie ficará roxa e a de Kiddy, verde.
HARDR: O game fica mais difícil.

PLAYSTATION

BATMAN FOREVER

Jogue com dois Batman iguais

Na tela onde aparece "press start" segure os seguintes botões: X, ○, L2, →, no controle 2, até a hora de escolher o seu personagem, e no primeiro controle aperte start.

NINTENDO 64

WAYNE GRETZKY 3D Hoquey

Jogue com os Super Times

Na tela de options segure o direcional para a esquerda e faça a seqüência: ▶, ◀, ◀, ▶, ◀, ◀, ▶, ◀, ◀. Você não deverá colocar o código depois de ter iniciado o jogo. Na tela de seleção, você ira perceber quatro novos super times - Canadá, USA, 99ers e o time da Williams.

NINTENDO 64

NBA HANGTIME

Códigos

Para um "Rooftop Match," segure ← e aperte turbo três vezes na tela Tonight's match-up.

Entre com os códigos na tela de versus:

Tournament: código: 111
Passe rápido: código: 120
Speed no máximo: código: 284
Quick hands: código: 709
Maximum power: código: 802
Cabeça grande: ↑, turbo, e passe a mesmo tempo.
Cabeção: ↑, ↑, passe, turbo.
Permaneça com o arremesso: rotacione o direcional no sentido horário começando de cima.
Sem seta de posição: ←, ←, passe, turbo.
Sem Drift: ↓, ↓, shoot, turbo.
Jogar sem a assistência do computador: segure →, e aperte passe, passe.
Bola colorida: segure ← e aperte shoot, turbo, passe.

ARCADE

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Jogue com Alpha Chun-Li

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Chun-Li, segure START e aperte qualquer botão para jogar com a Chun-Li do Street Fighter Alpha.

Random Select

Na tela de seleção de personagens, segure ↖ por 3 segundos no primeiro controle, e ↗ no segundo. O cursor começará a rodar e aí é só apertar qualquer botão para selecionar o personagem aleatoriamente. Nota: se você fizer o truque para jogar com Alpha Chun-Li e em seguida fizer o truque para Random Select e apertar um botão no exato momento em que o cursor passar sobre Chun-Li, você poderá jogar com duas "Chun-Li". Quer coisa melhor?

SATURN

BAKU BAKU

League Mode completamente não traduzido

Na tela de apresentação, aperte B, A, C, ↑, B, A, C, ↑ e então comece.

SATURN

DESTRUCTION DERBY

Cheats

Invencibilidade
Para ganhar o carro indestrutível, entre no Championship mode e no lugar do seu nome, escreva : !DAMAGE!. Se der certo, aparecerá a palavra cheat no lugar de !DAMAGE!

Escolha o número de adversários
Para poder escolher o número de oponentes que participarão da corrida, faça o mesmo esquema da invencibilidade e, ao invés de !DAMAGE!, escreva: NPLAYER.

Acesse a pista secreta
Basta você escrever REFLECT! no Championship mode, como nas dicas acima.

ANTIGUINHOS

MEGA DRIVE

SMURF

Passwords para todas as fases no modo normal.

O game dá senhas figurativas a cada bloco de etapas. A primeira só aparecerá na fase 5.

Fase 5: Smurfet - menino - menino com sorverte - papai Smurf
Fase 9: menino com presente - menino de óculos - papai Smurf - menina loira
Fase 13: menino de óculos - menino com presente - menino - menino com sorvete

SNES

NINJA GAIDEN TRILOGY

Passwords para todas as fases

Ninja Gaiden
Fase 2 - AXXRYA
Fase 3 - XYBRLX
Fase 4 - BRABYY
Fase 5 - XAYXLL
Fase 6 - RYRLAX

Ninja Gaiden 2
Fase 2 - XLRBRA
Fase 3 - LYBARR
Fase 4 - ALXYYB
Fase 5 - RAABXL
Fase 6 - YLRAYR
Fase 7 - BBXYAL

Ninja Gaiden 3
Fase 2 - ARRYAL
Fase 3 - LBRYLY
Fase 4 - RRBAYX
Fase 5 - YABXRX
Fase 6 - BXXAXY
Fase 7 - XBXYYL

MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA

Passwords

Level 11: QIJLGI
Level 12: TKIOIR
Luta final: PHEJEX (restando 30 minutos)
Princesa: PDCICO

MASTER SYSTEM

R-TYPE

Invencibilidade

Conecte os dois controles. Com o aparelho desligado, segure ↘ no controle 1 e no controle 2 segure ↖ + botão 1 e ligue o aparelho. Continue segurando até o logo "R-Type" aparecer na tela.

SNES

TURN AND BURN

Passwords do início ao fim para os níveis Ace e Novice:

Missão 2: NQBJKLFF
Missão 3: GSZWBFPT
Missão 4: RRHLZJVM
Missão 5: BPYXDLNF
Missão 6: LFMGWTKQ
Missão 7: PDTBCZNJ
Missão 8: DKVWGSQK
Missão 9: GKQZBZCT
Missão 10: DCMHRPFJ
Missão 11: WZGNJYZX
Missão 12: JDZFMLFV
Missão 13: SPBLTRRG
Missão 14: SPWVJKDH
Missão 15: LPKQBPFZ
Missão 16: TDLJGSHX

NES

CONTRA

30 vidas

Na tela título faça a seguinte seqüência: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B,A,B e Start para 1 jogador ou Select, Start, para 2 jogadores.

NES

ABADOX

Invisibilidade

Na tela de titulo aperte: A, A, ↑, B, B, A, B, Start.

Level Select

Na tela de créditos faça a seqüência: ←,↑,→,↓,↑,→,←,↓.
Siga os correspondentes botões:

Level	Botão	Level	Botão
2	↑	5	→
3	←	6	Select
4	↓	7	B

MEGA DRIVE

JUJU (TOKI)

Invencibilidade e seleção de fases

Na tela título onde está escrito "Press Start Button", quando o nome parar por completo aperte: ↑, A, →, B, ↓, C, ←. Faça ao contrário para selecionar fases.

Dica enviada por Antônio F. R. dos Santos Jr.
Salezópolis - SP

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

PLAYSTATION

RAGE RACER

Selecionar classes Grand Prix de 1 a 5* ... 8009DD4C 0004
..... 801E3718 0004
Selecionar Extra Grand Prix 8019C168 0001
Sempre chegar em primeiro** 8009DEDC 0001

*Coloque a chave do Game Shark para baixo até o game iniciar, apenas coloque a chave para cima na tela Track Selection
**A indicação na tela mostrará a posição atual, mas quando terminar, você estará em primeiro
***Não use este código na opção Extra G.P.!!
****Não use este código na opção Normal G.P.!

Comece com $ 9 milhões (Normal GP) 801E371C 0000
..... 801E6502 0090

Grand Prix - acessar todos os carros*** 801E45BC 0100
..... 800E45DC 0104
..... 801E45C4 0101
..... 801E45E4 0105
..... 801E45F4 0107
..... 801E45CC 0102
..... 801E45EC 0106
..... 801E45FC0108
..... 801E4604 0109
..... 801E460C 0110
..... 801E4614 0112
..... 801E461C 0111

Grand Prix - tudo no máximo*** 801E45D0 0104
..... 801E45B8 0203
..... 801E45D8 0003
..... 801E45C0 0302
..... 801E45E0 0002
..... 801E45F0 0202
..... 801E45C8 0401
..... 801E45E8 0001
..... 801E45F8 0201

Extra GP - selecionar todos os carros**** 8019BFC0 0100
..... 8019BFE0 0104
..... 8019BFC8 0101
..... 8019BFE8 0105
..... 8019BFD8 0107
..... 8019BFD0 0102
..... 8019BFF0 0106
..... 8019C000 0108
..... 8019C008 0109
..... 8019C010 0100
..... 8019C018 0100
..... 8019C020 0100

Extra GP - tudo no máximo**** 8019BFD4 0104
..... 8019BFBC 0203
..... 8019BFDC 0003
..... 8019BFC4 0302
..... 8019BFE4 0002
..... 8019BFF4 0202
..... 8019BFCC 0401
..... 8019BFEC 0001
..... 8019BFFC 0201

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Energia Infinita p/ jog. 1 ..... 8003219E 00A6
Energia Infinita p/ jog. 2 ..... 80032316 00A6

CONTRA: LEGACY OF WAR

Energia infinita p/ jog. 1 ..... 800DC784 0009

SOVIET STRIKE

Armadura infinita 80075D68 05DC
Armadura infinita 80083680 05DC
Munição infinita da Chaingun 2 ..... 800F2C5C 03E7
Munição infinita da Chaingun 3 ..... 800F387C 03E7
Munição infinita da Chaingun 4 ..... 800FDB64 03E7
Munição infinita da Chaingun 5 ..... 800F80AC 03E7
Combustível infinito 80083786 6323
Mísseis Hellfire infinitos 1 ..... 800F5204 03E7
Mísseis Hellfire infinitos 2 ..... 800F2C8C 03E7
Mísseis Hellfire infinitos 3 ..... 800F38AC 03E7
Mísseis Hellfire infinitos 4 ..... 800FDB94 03E7
Mísseis Hellfire infinitos 5 ..... 800F80DC 03E7

SATURN

NIGHTS

Master Code F6009014 C304
..... B6062800 0000
Tempo infinito 160FFC12 1C00
99 Blue Orbs 160FFE58 6362
Infinito Speed Thursts 160FFE56 0064

BATTLE ARENA TOSHINDEN URA

Master Code F6000914 C305
..... B0002800 0000
Energia Infinita p/ jog. 1 ..... 160723A2 0200
Energia Infinita p/ jog. 2 ..... 1607476E 0200

VIRTUA COP 2

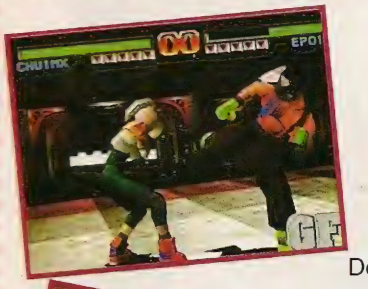
Master Code 86000924 C305
..... B6002800 0000
Vidas infinitas p/ jog. 1 ..... 1604DDA2 0909
Vidas infinitas p/ jog. 2 ..... 1604DDE6 0909
Munição infinita p/ jog. 1 ..... 36052C39 0006
Munição infinita p/ jog. 2 ..... 36052C89 0006

FIGHTERS MEGAMIX (JAP)

Master Code F60073C6 C305
..... B6002800 0000
Energia Infinita p/ jog. 1 ..... 1606556C 00FA
Energia Infinita p/ jog. 2 ..... 1606736C 00FA

GAME NEWS

PLAYSTATION



Tobal Nº1 II

Square / Dream Factory

Luta - CD

Previsto para março no Japão

Deixando um pouco Final Fantasy VII de lado, a Square já está produzindo a seqüência para o seu game de luta para Playstation. Tobal Nº1 II terá muitas novidades em relação ao primeiro. Além de vários lutadores novos, os cenários serão melhor trabalhados e texturizados, efeitos de luz e sombra mais realistas, mais animações em CG (em Tobal 1 apenas a apresentação era em CG, agora os finais de todos os personagens também serão em CG) e as famosas magias (como as de Street Fighter e seus clones). No primeiro torneio havia uma regra proibindo o uso de projéteis, mas agora você poderá usá-los à vontade. Um dos maiores atrativos da primeira versão também foi bem melhorado, o Quest Mode. Agora você vai dar um rolê pelo lado de fora das Dungeons, e poderá escolher o seu caminho, entrando por lugares diferentes, nas casas e cavernas. Os inimigos serão mais variados e também mais "monstros". Tobal 2 será compatível com o novíssimo analog joystick para Playstation, semelhante ao controle do Nintendo 64 e o Joystick do Nights para Saturn, isso deve melhorar bastante a jogabilidade. O game deve ser lançado no Japão em março, até lá, você poderá jogar um outro game da Square, um tal de "Final Fantasy VII", que já deverá estar rolando no Brasil quando você estiver lendo esta revista.

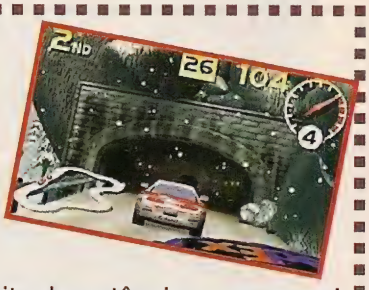
NINTENDO 64

Top Gear Rally

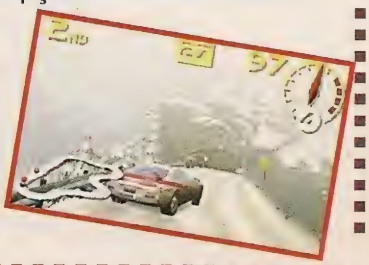
Kemco

Corrida - 64 mega

Sem previsão de lançamento



Alta velocidade no 64 bits da Nintendo. Se você já jogou Top Gear 1 ou 2 para Super NES (ou também o Top Gear 2 para Mega), sabe o que é um jogo de corrida divertido. Agora com 64 bits de potência, o game vai ficar ainda mais animal. Toda a diversão, velocidade e o show de jogabilidade das versões anteriores estão de volta, com gráficos de fazer inveja aos atuais arcades. Os efeitos de luz e sombra, transparência e outros vão fazer você delirar. A Kemco ainda promete uma enorme variedade de pistas e carros. Prepare-se para jogar um game de corrida realmente bom para Nintendo 64, após de decepção de Cruis'n USA.



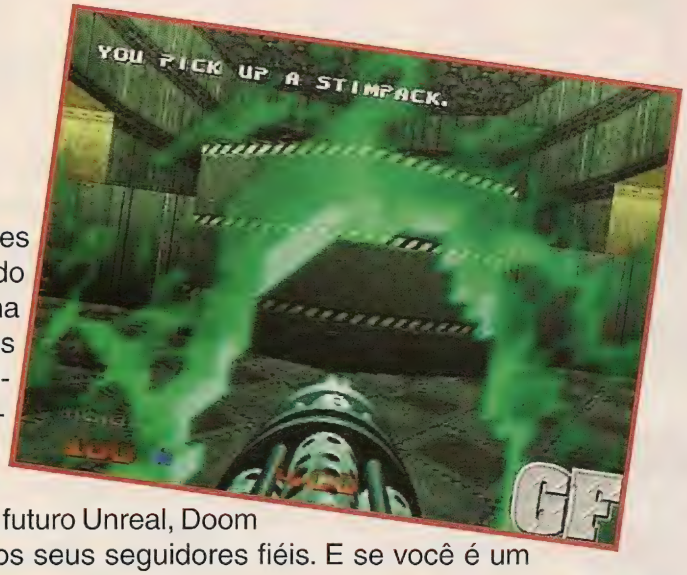
NINTENDO 64

Doom 64

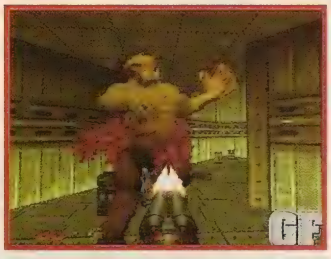
Williams

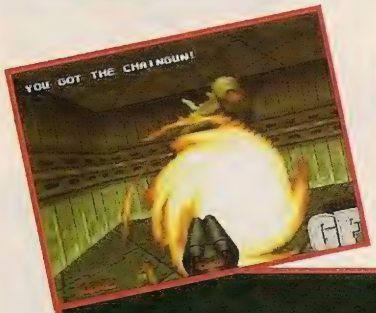
Ação / Tiro em 1ª pessoa - 64 Mega

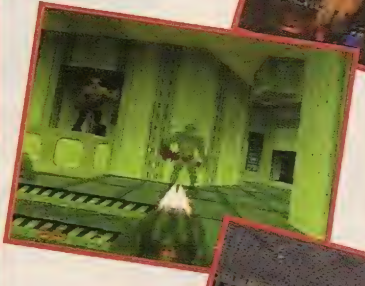
Previsto para março nos States

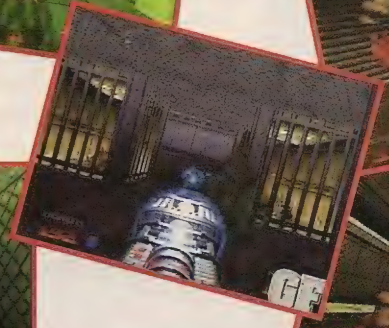


Doom é um dos maiores clássicos da história do videogame, já teve uma porrada de versões para várias plataformas diferentes fazendo do sucesso por onde passou. Atualmente, com games como Dukem Nukem 3D, Quake e o futuro Unreal, Doom já não faz o mesmo sucesso, mas ainda tem os seus seguidores fiéis. E se você é um destes fãs de Doom, prepare-se para jogar a melhor versão do clássico. A versão para Nintendo 64 possui os melhores gráficos da série, com ótimos efeitos de luz e sprites que utilizam a tecnologia Anti-Aliased. Os efeitos sonoros são com certeza os melhores já ouvidos no Nintendo 64, você vai sentir o prazer de tomar uns tiros e também a sensação de serrar um demônio ao meio. A jogabilidade também promete ser muito boa, utilizando o Analog Stick. As fases são inéditas e todas cuidadosamente projetadas para oferecer muitos perigos inesperados para você. Não há nenhuma mudança radical no sistema básico de jogo, mas também nem precisa, como diz o velho ditado: "Em time que está ganhando não se mexe".









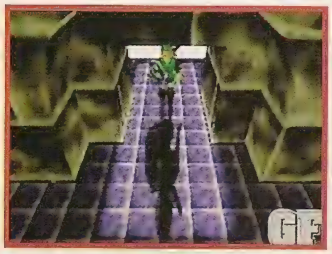
NINTENDO 64 DISK DRIVE

Zelda 64

Nintendo

RPG / Aventura - N/D

Sem previsão de lançamento



Quem tem um Nintendo 64 e curte RPGs deve estar decepcionado com a falta de lançamento de games do gênero para o console. Mas pode se alegrar que a Nintendo já está preparando uma verdadeira obra-prima. Você já deve conhecer Zelda, o game que já fez um sucesso estrondoso no Nintendinho, Game Boy e Super NES, quem já jogou pelo menos uma destas versões, sabe que o game é realmente de arrasar. Mas agora a Nintendo está produzindo uma continuação para o seu console de 64 bits, e não é em cartucho e sim para o Nintendo 64 Disk Drive (veja mais detalhes sobre o N64 DD na edição 10). O game terá uma visão parecida com a de Super Mario 64, com gráficos em 3D e uma animação perfeita. Outras características do game que também estarão presentes são as pegadinhas super inteligentes, os castelos cheios de inimigos e itens escondidos e os chefes enormes. As imagens ainda são de uma versão preliminar do game e muita coisa pode mudar até o seu lançamento, ainda este ano. A Nintendo está mostrando que há bons RPGs sendo produzidos para o Nintendo 64, como este Zelda 64 e Mother 3, principalmente após a chocante notícia de que Dragon Quest VII da Enix será exclusividade do Playstation.

PROTEJA SEU CONSOLE

Se você possui Saturn americano ou nacional e pretende jogar games japoneses do tipo TKOF95/96, Real Bout Fatal Fury, ou Samurai Shodown 3, que necessitam utilizar expansor de memória, o mais aconselhável é efetuar um chaveamento interno no seu aparelho, ao invés de utilizar adaptadores como o "Saturn Key" que ao serem retirados para encaixar o expansor com o video game ligado, podem queimar o cartucho ou causar maiores danos ao seu aparelho.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificão e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos
Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444

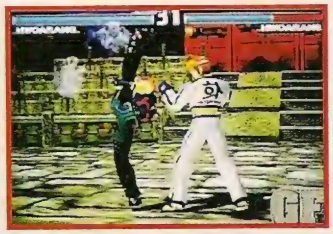
ARCADE

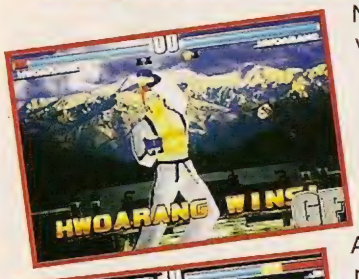
Tekken 3

Namco

Luta - N/D

Sem previsão de lançamento





Na edição passada você conferiu as primeiras informações e imagens de Tekken 3 (como sempre, primeiro na Gamers), agora fique com as novas informações divulgadoas pela Namco. A tecnologia Motion Capture está sendo utilizada para dar maior realismo ao game, os atores são filmados e depois tudo é passado para o computador, onde os programadores dão o toque final. Dois novos lutadores foram confirmados: Hwoarang, um discípulo coreano de Baek Doo San, o mestre de Tae Kwon Do de Tekken 2. Apesar de Hwoarang usar alguns golpes de Baek, ele será um personagem totalmente novo. O campeão de Tae Kwon Do, Hwang Suiru, foi chamado para fazer a Motion Capture de Hwoarang. A outra nova lutadora é Lin Xiaoyu, uma chinesa lutadora de Kempo. Até agora, apena Jin, Hwoarang e Lin são os personagens, mas o lutador de Pancratium, Minoru Suzuki, e o mestre de capoeira, Marcello Perrari, também fizeram Motion Capture para novos personagens de Tekken 3. Isso já dá um total de 11 lutadores: Jin, Paul, Lei, King, Yoshimitsu, Law, Lin, Hwoarang, o lutador de Pancratium e o lutador de capoeira. Apenas Paul, Lei, Yoshimitsu e Nina retornam de Tekken 2. Os três primeiros estão com as marcas do tempo, já que o game acontece 19 anos após o anterior, Nina ficou em sono profundo durante todo este tempo e volta novinha em folha, mas perdeu a sua memória. O novo King é o sucessor de Armor King e o Law de Tekken 3 é Forrest Law, o filho de Marshall Law de Tekken 2. O game ainda terá abertura e finais de todos os personagens em CG, assim como em Tekken 2 para Playstation.

Lin Xiaoyu **Hwoarang** **Jin**

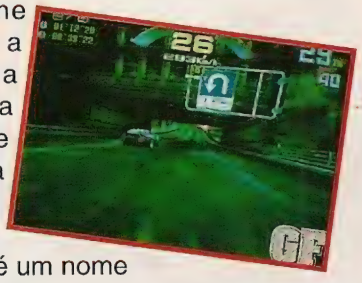
ARCADE

Scud Race

Sega

Corrida - N/D

Previsto para fevereiro no Japão



Mais um game detonante para a poderosíssima placa Model 3 da Sega. O nome do game seria Super Car (que nome original!), mas a Sega decidiu mudar o nome para Scud Race (ainda não é um nome legal, mas é bem melhor que Super Car). A potência da placa foi mostrada inicialmente com Virtua Fighter 3 e a Sega caprichou mais uma vez, fazendo um game de corrida que vai arrebentar qualquer outro. O nível de detalhes é impressionante, tudo é perfeito, os efeitos de luz e sombra são bem realistas, a sensação de velocidade é grande e tudo isso flui à 60 fps. Assim como Virtua Fighter 3, a Sega confirmou que vai converter Scud Race para Saturn, o que parece inacreditável, pois o console não chega nem perto da capacidade da placa Model 3, é esperar pra ver.

RAPIDINHAS

A BATALHA CONTINUA

A Enix, produtora de excelentes RPGs para Super Famicom, anunciou que produzirá games para Saturn e Playstation. Um dos próximos games planejados pela empresa é Dragon Quest VII, que será exclusivo para Playstation. Captou a idéia? Isso quer dizer que a rivalidade de anos entre a Enix e a Square vai continuar no Playstation, e no mesmo estilo de sempre: Enix com Dragon Quest e Square com Final Fantasy. Felizes aqueles que possuem um Playstation.

FINAL FANTASY VII NOS STATES

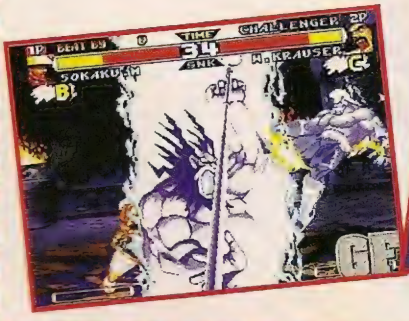
A Square of America acaba de divulgar a data de lançamento de Final Fantasy VII (que na verdade vai ser Final Fantasy IV) nos States: 7 de setembro. Além disso, a empresa também afirmou que Bushido Blade, Sa-Ga Frontier, Final Fantasy Tactics e Tobal 2 serão lançados nos States ainda este ano, pela Sony.

NITENDO 64 TAMBÉM DETONA EM 2D

Na edição 14 você conferiu a primeira imagem do novo game de Yoshi para Nintendo 64. A continuação de Yoshi's Island (Super NES) está muito mais animal. Os gráficos continuam em 2D, mas são pré-renderizados e estão muuuuuito mais arrasadores. Babe nos efeitos especiais que só o Nintendo 64 pode proporcionar.

NOVO FATAL FURY DETONA

Você já conferiu na edição passada o preview de Fatal Fury: Real Bout Special com as primeiras imagens e as novidades sobre este próximo sucesso da SNK. Enquanto o game não é lançado, fique com as imagens da tela de seleção de personagens, com os 19 lutadores, inclusive os novos, e o novo Super Move de Sokaku, com um look mais poderoso.



TOP GAME

LOCADORA • VÍDEO • GAME • CD

COM NOVOS LANÇAMENTOS

PREPARE-SE

NINTENDO 64

PARA A MAIS FORTE EMOÇÃO.

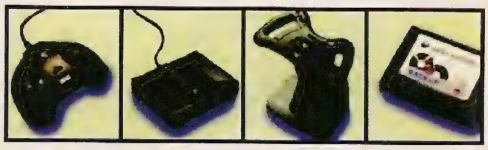
CONSULTE-NOS

LOCADORA DE GAMES

PLAYSTATION

SATURN

VENDAS DE APARELHOS, FITAS E ACESSÓRIOS



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

TECTOY

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

TOP GAME MOEMA
Loja 2: Av. Ibijaú, 180 - SP - Tel: (011) 543-3304

TOP GAME PINHEIROS
Loja 1: Rua Purpurina, 390 - SP - Tel: (011)212-5319

ACONTECE

por Carlos Gênova

VISÃO DUPLA

Elas não falam uma palavra em português, mas com a linguagem do corpo e muita sensualidade conseguem se comunicar até com marcianos. Emese e Edit, um belo ensaio fotográfico, que só poderia estar na revista MAN.

Não perca.

PUNKS????

Os punks também se arrependem.
Assim foi com o Sex Pistols, desabando pelo mundo numa tour capitalista. E depois um ovo podre aqui outro ali, não tiram a motivação pelo bolso cheio. A Revista METAL HEAD, fez uma bela cobertura do show que eles e outras bandas fizeram por aqui. Lendo, você saberá quem é quem neste anarco-mundo. É claro que tem Bad Religion!

RETRÔ

Tudo o que agitou o mundo do futebol em 96, está no SHOW DE BOLA que preparou uma edição especial com esta retrospectiva. Conheça a Agenda do Ano, e curta os melhores lances de 96.

VIVA!!!

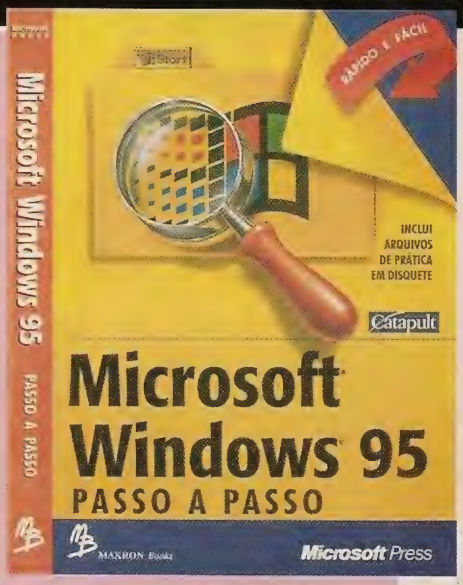
O gibi da TURMINHA DO GABI já está nas bancas. É uma edição especial de lançamento com preço especial também.
O GABI faz um enorme sucesso entre a garotada. Reserve já o seu e divirta-se com as aventuras do GABI.

DETONANDO

Para conhecer o segredo dos melhores jogos e saber das novidades que estão pintando, só lendo a GAMERS.
Edições muito bem cuidadas, levam você para dentro do mundo virtual da estratégia, porrada ou entretenimento. Como preferir. Assim você escolhe: Ler a GAMERS ou não saber qual comando apertar na hora H.

DOSE DUPLA

Respire fundo e mergulhe nos segredos do seu artista preferido. TOP TEEN e SUPER TEEN, duas das revistas mais populares do Brasil, farão você sonhar e quem sabe, transformar o sonho em realidade. Que tal jantar com seu ídolo, por exemplo?
O coração disparou?
Calma... é só um jantar! Inesquecível, é claro!

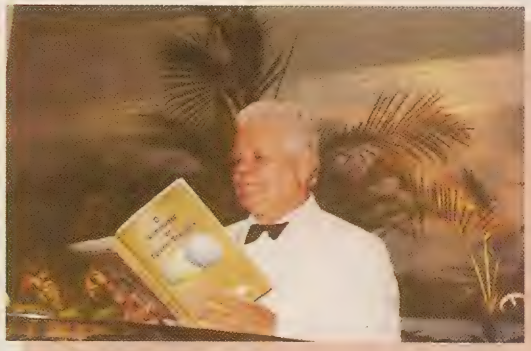


CLICANDO

Um livro que fará você dominar rapidamente o Windows 95. Passo a passo, indo direto aos pontos que quiser aprender. Lições claras, dicas úteis e uma tabela que reune os conhecimentos adquiridos. Inclui um disquete com exemplos.
Makron Books.

Eh Eh Eh

"Gente adolescente quando fica velha é uma porcaria". Um dia eles também vão ficar velhos. Enquanto isso ninguém deve perder a edição de Natal BEAVIS e BUTT-HEAD. Está um arraso. Leia e descubra o verdadeiro significado do Natal... segundo eles!



ALMANAQUE

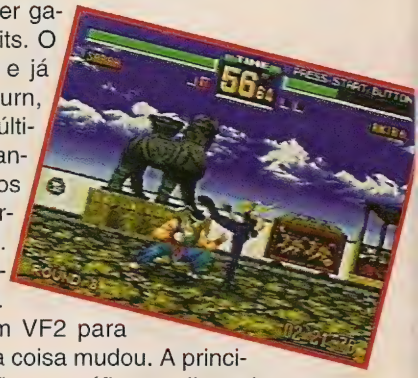
Na festa de final de ano, da Livraria Melhoramentos, até o garçom deu uma paradinha para olhar o ALMANAQUE DO FUTEBOL BRASILEIRO. Foi perdoado, é claro!

PIPAS

Silvio você voa alto.
Além de ser o único que tem livros publicados no Brasil, abordando o assunto, vira e mexe é convidado a representar o Brasil em campeonatos internacionais.
Voe você também.
Global Editora

Virtua Fighter 2

VIRTUA FIGHTER EM 16 BITS



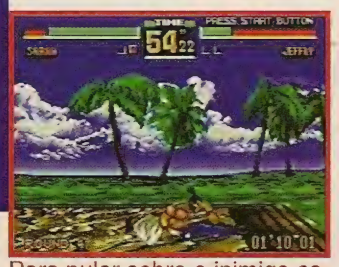
Finalmente Virtua Fighter ganha uma versão para 16 bits. O game surgiu nos arcades e já ganhou versões para Saturn, 32X e até Game Gear. Sua última versão, que já está rolando nos arcades (pelo menos nos States e Japão) é o surpreendente Virtua Fighter 3. Mas agora vamos falar desta versão para Mega Drive.

O game é baseado em VF2 para Arcade e Saturn, mas muita coisa mudou. A principal característica de VF são os gráficos poligonais, mas no Mega os gráficos são em 2D mesmo, e com uma animação um pouco lenta. Dois personagens de VF2 foram retirados, Lion Rafale e Shun Di. O som é aquele mesmo som de Mega que você já deve estar acostumado e a jogabilidade também não ficou muito boa devido à perda de velocidade.

Apesar de todas estas perdas, o game é legalzinho. São 8 lutadores diferentes e quase todos os seus golpes manteram-se intactos.

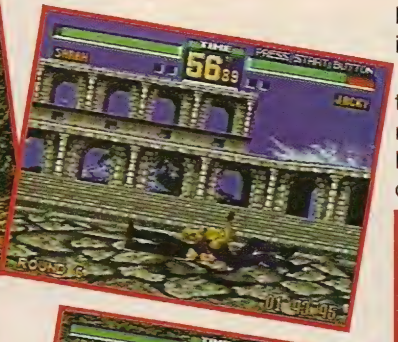
Com esta escassez de lançamentos para Mega Drive, você terá que se contentar com esta simples conversão de VF2. Já não se fazem mais games de Mega como antigamente, só de lembrar dos tempos de Streets of Rage e Sonic 2 já dá até saudade.

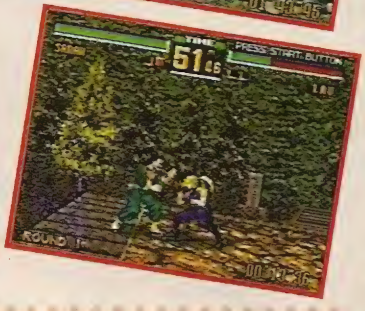
MEGA

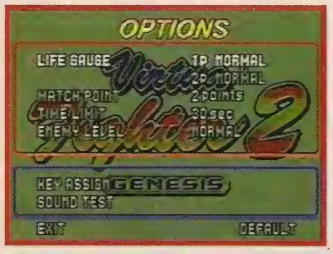


Para pular sobre o inimigo caído, aperte ↑+B.

Não se deixe levar pelas imagens, o game é em 2D mesmo e a animação é lenta.

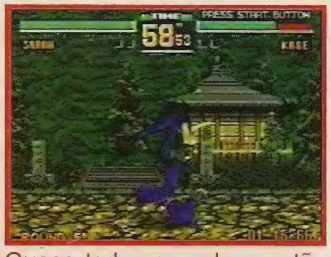




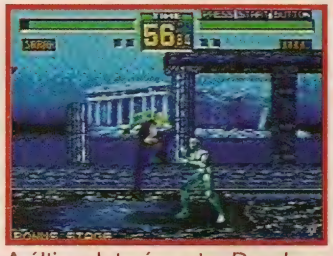


O menu de opções é praticamente o mesmo de VF2 para Saturn.

São 8 lutadores selecionáveis, mas Lion e Shun de VF2 original forma retirados.



Quase todos os golpes estão intactos.



A última luta é contra Dural, no fundo do mar.

Comandos

A ..... Defesa
B ..... Soco
C ..... Chute
A+B ..... Arremesso
→ → ..... Correr
← ← ..... Esquivar-se para trás

MEGA			
VIRTUA FIGHTER 2			
SEGA	- N/D		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	81	JOGABILIDADE	85
MÚSICA	78	DIFICULDADE	71
EF. SONOROS	74	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	84	CLAS. FINAL	81

CRÍTICA

Até que para um game de Mega, Virtua Fighter 2 é bonzinho, mas nem se compara ao original.

PRO IMAGEM
LUNAR

LUNAR
SILVER STAR STORY

O QUE JÁ ERA BOM FICOU AINDA MELHOR

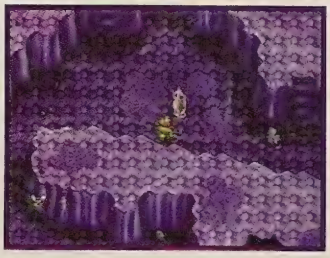
Há alguns anos atrás, foi lançado no Japão um RPG para Mega CD chamado Lunar: The Silver Star, produzido pela Game Arts e Studio Alex, o game fez um sucesso inacreditável. Pouco tempo depois, foi lançado nos States, para Sega CD, pelos magos da Working Designs e repetiu o sucesso. Até hoje ainda é um dos melhores RPGs de todos os tempos. Agora a Game Arts e o Studio Alex lançam o remake, ou seja, uma versão melhorada do game, para Saturn.

Apesar da história e dos personagens serem os mesmos, muita coisa mudou, e para melhor. O load time é bem curto e você quase não vai percebe-lo durante o game. O enredo ficou muito mais complexo, você fica conhecendo a personalidade de cada personagem, o game realmente desperta os seus sentimentos, há momentos em que você ri, fica com raiva, medo, ou até chora (isso se você entender japonês, é claro). Como o enredo está mais completo, o game também ficou beeeeem mais longo, no Sega CD eram aproximadamente 18 horas de jogo, agora você tem que jogar umas 40 horas para terminar o game, mas pode ter certeza que se você aceitar este desafio, vai se divertir muito mesmo.

Os gráficos melhoraram infinitamente, apesar dos personagens continuarem pequenos, os cenários estão muito mais coloridos e detalhados e ainda há uns efeitos visuais bem bonitos. Mas a capacidade do Saturn foi bem aproveitada nas animações em desenho, no Sega CD havia poucas animações e ainda eram pouco coloridas e com pouca movimentação, agora no Saturn os desenhos são constantes, super coloridos e com uma excelente movimentação, só a apresentação do game já dá uma idéia da qualidade. Agora se você quer mesmo ver a perfeição dos desenhos, é só assistir a cena de Luna cantando no navio à caminho de Meribia. Parece até uma cena de um musical da Disney, daquelas de Alladin, chocante mesmo, não dá para não babar, só é uma pena que os desenhos não são em tela inteira, mas com tanta perfeição você não vai nem reparar.

O som também melhorou bastante. As músicas do game original foram produzidas pelo mago do som, Yuzo Koshiro, e ficaram de-to-nan-tes, já as músicas desta versão para Saturn não são mais de Yuzo, mas continuam ótimas.

A jogabilidade também não podia ficar atrás e também saiu ganhando. Os personagens se movimentam rapidamente e respondem imediatamente aos comandos, além disso, todos os menus foram reorganizados ficando mais fáceis de acessar. Outra vantagem é que você pode ver os inimigos antes de entrar numa batalha.



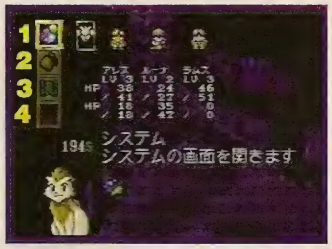
Agora você pode ver os inimigos antes de entrar em batalhas e dá até para fugir algumas vezes, mas o aconselhável é lutar com todos os inimigos para ganhar bastante experiência.

Os caras da Game Arts e do Studio Alex conseguiram pegar o game original e transformar em um game totalmente diferente e ao mesmo tempo igual, se você não entendeu, basta dizer que o game ficou ainda mais arrasador que o original. Agora é só esperar a versão americana, que está sendo produzida pela Working Designs.

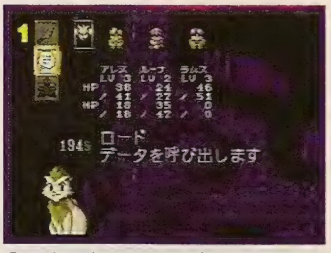
SATURN			
LUNAR: SILVER STAR STORY			
GAME ARTS	-	CD	
RPG	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	91	DIFICULDADE	89
EF. SONOROS	91	ORIGINALIDADE	92
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	92

CRÍTICA

Se você quer um bom RPG para Saturn, não pense duas vezes antes de jogar este game, o melhor para 32 bits atualmente.



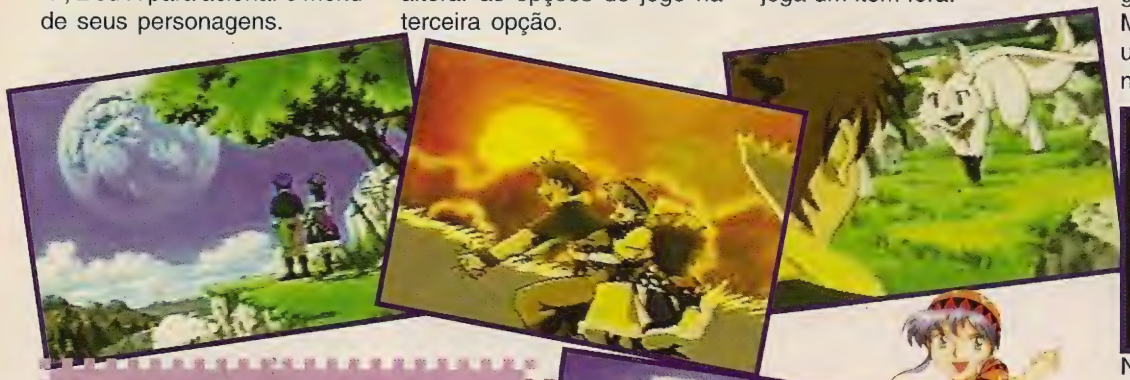
Este é o menu principal de Nall, acionado com o botão C. Siga a numeração para saber o que faz cada opção e, se você preferir, pode apertar →, ←, L ou R para acionar o menu de seus personagens.

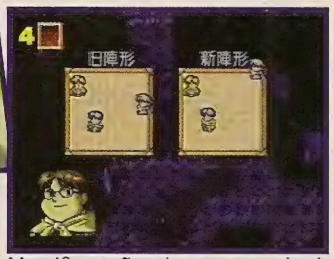


O primeiro menu é o sistema: com a primeira opção você pode salvar o seu progresso, na segunda você carrega um jogo já salvo e ainda dá para alterar as opções de jogo na terceira opção.

No 2º menu você faz a manutenção dos itens. A primeira opção é para usar um item, a segunda dá um item para outro personagem e a terceira joga um item fora.

No 3º menu de Nall, você pode alterar os comandos pré-definidos usados nas batalhas. Você deve escolher as ações para cada um dos personagens entre Auto-Battle, Ataque, Magia, Item e Defesa. Dá para usar até 3 comandos pré-definidos.

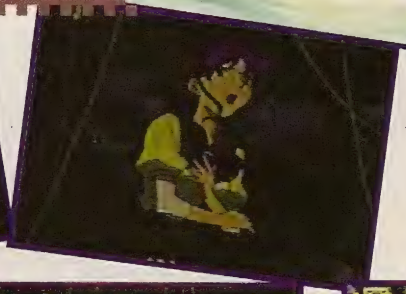


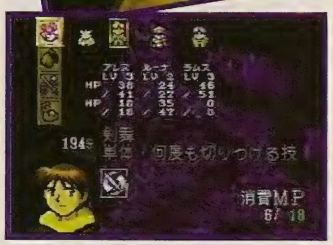


Na 4ª opção do menu principal de Nall, você altera a formação do seu grupo, deixe sempre os mais fortes na frente.

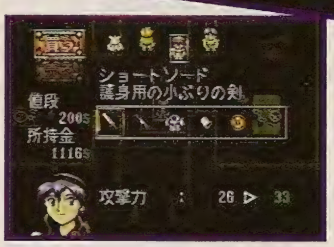
Comandos

A	Confirmar Escolha / Conversar
B	Negar Escolha / Mostrar HP e MP do Grupo
C	Confirmar Escolha / Ativar Menu

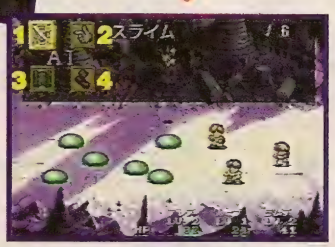




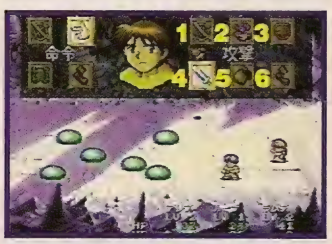
O menu principal de cada personagem é sempre o mesmo: na primeira opção você pode usar magias (apenas as que estão com letras claras), na segunda você faz a manutenção dos itens (idêntico ao menu de itens de Nall), na terceira opção você pode equipar seu personagem e com a última opção você confere o Status, ou seja, as características de seu personagem.



Nas lojas, a opção de cima é para comprar e a opção de baixo serve para vender itens. Na hora de comprar equipamentos, confira se o item vai melhorar as habilidades do seu personagem (o número aparece em verde), se o personagem estiver de costas é porque não pode carregar mais itens e se estiver agachado não pode ser equipado com o item selecionado.



Durante o ataque, este é o primeiro menu. A opção "1" é o Auto-Battle, o computador luta por você; na opção "2" você escolhe os comandos manualmente; na opção "3" você escolhe os comandos pré-definidos e com a opção "4" seus personagens fogem da batalha (nem sempre funciona).

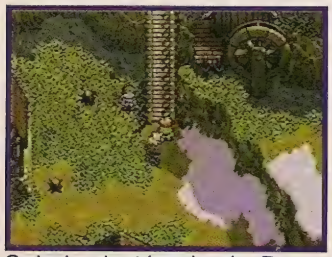


Se você escolher a opção "2" para definir os comandos manualmente, vai aparecer este menu. A opção 1 é o Auto-Battle; a 2ª opção acessa as magias; a opção 3 é a defesa; com a opção 4 você escolhe ataque normal; a opção 5 acessa os itens e a 6ª opção corre da batalha, você deve definir uma destas ações para cada um dos seus personagens.

Dicas

As Dicas para Lunar são basicamente as mesmas para os demais games do gênero. Sempre que chegar em uma cidade nova, converse com todo mundo até duas vezes se for necessário, visite as lojas de itens para atualizar o seu inventário, compre os melhores equipamentos para cada personagem e recupere a energia nas estátuas. Algumas vezes você terá que voltar em cidades que já visitou, então, quando você estiver desesperado e já feito de tudo, volte aos locais já visitados. Memorize bem os locais em que você encontra baús vermelhos, mais tarde você poderá abri-los. Sempre coloque os itens no inventário de Nall e deixe com seus personagens apenas os itens necessários. Salve seu progresso constantemente, já que você não precisa pagar nada e ainda pode salvar em qualquer local do jogo. Mesmo que dê, procure não fugir dos inimigos, lute com todos que encontrar para deixar seus personagens bem poderosos e ganhar bastante grana. Se você estiver em uma parte difícil e os inimigos estiverem muito fortes, é melhor voltar em um local com inimigos mais fáceis e detonar vários para ganhar mais experiência, só então avance. Sempre que encontrar um novo aliado, volte para a última loja de equipamentos que você visitou e confira se tem algum equipamento para melhorar este personagem. Sempre que comprar um novo equipamento, venda o equipamento antigo, você terá duas vantagens: vai economizar a grana gasta no novo equipamento e ainda vai evitar que o antigo fique ocupando espaço no seu inventário. É só.

O game começa em Burg, no túmulo do Dragon Master Dyne. Você vai se encontrar com Nall, o dragãozinho, e Ramus.



Saindo do túmulo de Dyne, siga por esta ponte para ter o seu primeiro encontro com Luna.

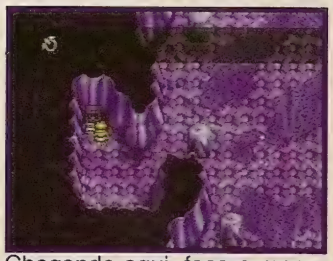
Vá para a casa de Luna, ao norte da vila, e fale com o pai dela para ganhar itens, aproveite e pegue os baús no subsolo da casa.

Na saída da vila você vai se encontrar com Ramus, que entra para o grupo.

Saindo de Burg, vá para nordeste e depois siga para o sul até encontrar esta caverna.

Na caverna você vai se encontrar com Quark, o dragão branco, que vai abrir uma passagem para você.

Após falar com Quark, siga para a esquerda. Ao encontrar um caminho bloqueado por pilares de gelo, atraia os macacos para que eles abram caminho.



Chegando aqui, faça o macaco quebrar os pilares para pegar este anel, há mais um baú na parte de baixo da tela.

Entregue o anel à Quark e você vai ganhar o diamante.

Vá para a loja de itens e fale com a vendedora.

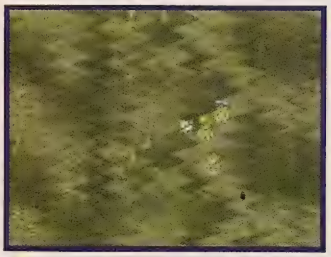
Siga para a casa de Luna, no caminho ela deixa o seu grupo.

Tente entrar na floresta à oeste de Burg, Ramus fica com medo e foge.

Volte para Burg e fale com Luna, seu pai e sua mãe, você ainda vai ganhar uma grana.

Após uma noite de sono, Luna volta para seu grupo.

Encontre Ramus novamente na saída da vila.



Voltando para a floresta, Luna canta para eliminar o nevoeiro e abrir caminho.

Lute com todos os inimigos para ganhar o máximo de experiência possível.

Seu grupo entra em perigo na floresta, mas um cara estranho chamado Laik aparece para ajudar.

Saindo da floresta, siga para o sul até encontrar esta cidade, recupere HP e MP e atualize o seu estoque de itens e equipamentos.

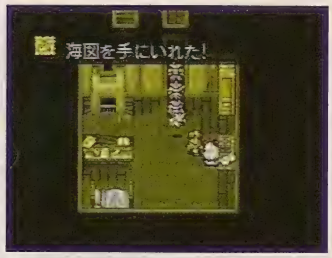
No bar você pode apostar uma grana com este cara.

Saia da cidade e siga para noroeste até encontrar a floresta com uma casa. Atravesse a floresta e fale com a bruxa.

Volte para a cidade, entre no bar e fale com o apostador.

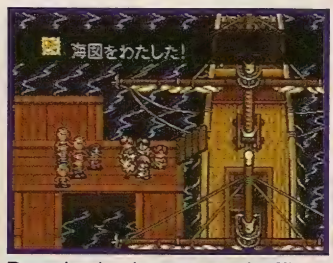
Fale novamente com o apostador para ganhar este item.

Volte para a floresta da bruxa e você vai encontrar um garoto preso na armadilha, é o Nash, que entra para o seu grupo.



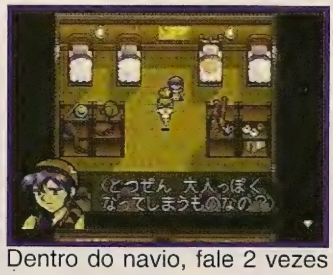
Com Nash em seu grupo, vá para a casa da bruxa e a velha vai entregar um mapa.

Voltando para a cidade, vá para o cais do porto e o capitão vai deixar seu grupo passar, mas você terá que enfrentar este chefe no navio. Use a magia do trovão com Nash, Alex deve usar a magia da espada, Ramus usa ataques comuns e Luna varia entre ataques e magias de cura. Reserve itens para recuperar o MP de Alex.

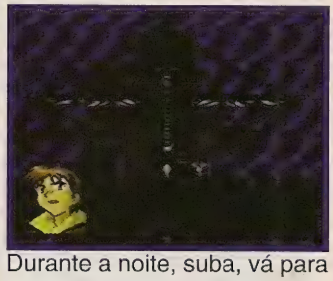


Depois de detonar o chefão e liberar o navio, entregue o mapa para o capitão.

Agora é só falar 2 vezes com Luna e você já estará pronto para uma longa viagem.



Dentro do navio, fale 2 vezes com Luna e espere anoitecer.



Durante a noite, suba, vá para o lado de fora do navio e assista ao maravilhoso show de canto de Luna.

Agora é só ir para a ponta do navio e você irá para Meribia, onde suas aventuras irão continuar.

MAIS UM GAME DA SNK PARA SATURN

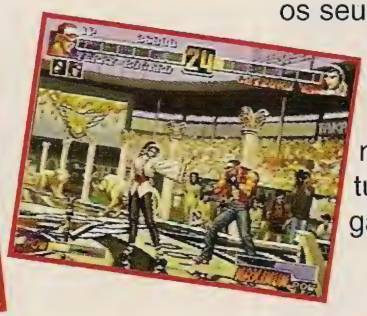
The King of Fighters 96, o game mais completo, mais animal, mais arrasador e mais chocante já criado pela SNK chega para Saturn, e para a alegria dos game maníacos que possuem o console da Sega o jogo está perfeito, super fiel à versão Neo Geo.

TKOF95 vinha com um cartucho de ROM que acelerava absurdamente o load time, agora TKOF96 utiliza o mesmo cart de RAM já utilizado em Real Bout Fatal Fury e Samurai Shodown 3, inclusive há duas versões do game, se você ainda não tem o cart de RAM, deverá comprar a versão completa (CD e cart de RAM), mas se você já tem o cart de RB ou SS3, pode optar pela versão econômica que vem apenas com o CD.

Os gráficos estão perfeitamente iguaizinhos os da versão Neo Geo, nos mínimos detalhes. Os lutadores ficaram um pouco menores, mas a velocidade aumentou. O load time não é tão rápido quanto em TKOF95, mas é mesmo assim é impressionante. As músicas são as mesmas da versão para Neo Geo CD, não é preciso dizer mais que isso para você saber que o som é animal. A jogabilidade também continua arrasadora.

Todos os estágios e todos os lutadores com todos os seus golpes estão intactos, e você também pode selecionar os chefões Chizuru e Goenitz via truque, assim como na versão Neo Geo CD.

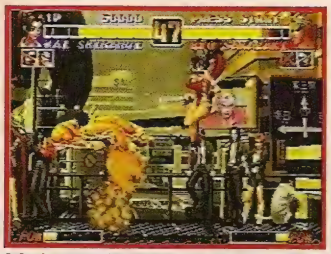
Não perca esta conversão perfeita do melhor game de luta da SNK para o seu Saturn, você não vai conseguir parar de jogar este game, confira.



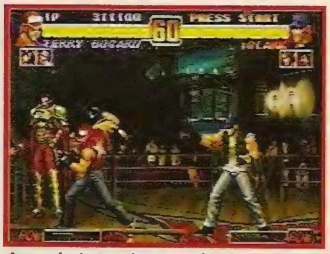
SATURN			
THE KING OF FIGHTERS 96			
SNK - CD			
LUTA - 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	94	DIFICULDADE	76
EF. SONOROS	93	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	93

CRÍTICA

Uma conversão perfeita, agora você já pode jogar o melhor game da SNK no seu Saturn.



Mai continua sendo a mais bela gata de TKOF, mas a concorrência está pegando pesado.



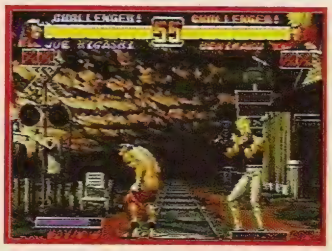
A música do estágio de Iori Yagami é a melhor do game.

Dicas

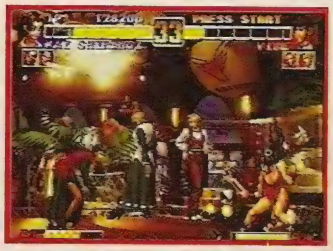
Para **selecionar os chefes**, Goenitz e Chizuru, faça a seqüência ↑+Y, →+A, ↓+B, ←+X, ←+X, ↑+Y, →+A, ↓+B na tela de seleção de personagens. Terminando o game do começo ao fim com 3 personagens do mesmo time (Kyo, Goro ou Benimaru, por exemplo, não podem ser personagens de times diferentes), vai aparecer uma **nova opção** no menu Options para você ver o final sem precisar terminar o game novamente, então, com cada time que você terminar o game, você poderá ver novamente o seu final acessando-o pela nova opção. Há um **final secreto** terminando o game com Iori Yagami, Kyo Kusanagi e Chizuru Kagura. Confira **mais dicas** e **todos os golpes** na matéria para Neo Geo CD na edição 14.

O load time não é tão curto quanto o de TKOF95, mas é surpreendente.

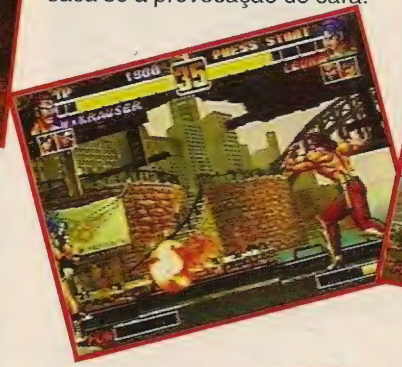
Assim como no Neo Geo CD você pode escolher vários idiomas diferentes, entre eles o Português.

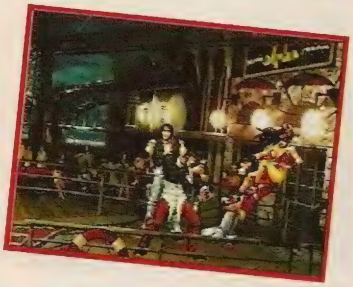


Joe Higashi continua sacana como na versão do Neo Geo, saca só a provocação do cara.



A SNK conseguiu converter com perfeição os mínimos detalhes da versão Neo Geo.

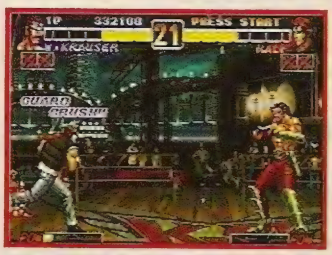




Comandos

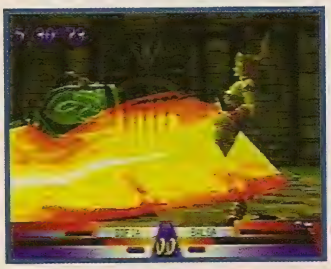
X	Soco Fraco
Y	Chute Fraco
A	Soco Forte
B	Chute Forte
X+Y	Esquiva
←+X+Y	Esquiva para trás
X+Y+A	Carregar Power
Y+A	Provocação
→ →	Corrida
← ←	Corrida para trás

Assim como no Neo Geo CD, você pode selecionar os mestres Chizuru e Goenitz, o truque é o mesmo.



Aplicando vários golpes em seqüência sobre o adversário, você vai quebrar a defesa dele.

RECORD DE LUTADORES



Os gráficos não são grande coisa, mas os efeitos visuais ficaram bem bonitos.

Use a Soul Bomb perto do inimigo caído.

A Takara, que não dorme em serviço, acaba de lançar a versão 3 para o seu game de luta (ao contrário da Capcom, que está embaçando anos e anos para lançar o Street Fighter 3).

Toshinden 3 quebra um record que era de Tekken 2. No game da Namco havia 25 personagens no total, em Toshinden 3, só na tela de seleção de personagem, há 14 lutadores selecionáveis direto e mais 14 espaços para lutadores secretos. Cada vez que você termina o game com um lutador, você terá acesso ao subchefe daquele lutador, terminando com todos você já terá 28 personagens, e ainda tem os chefões Vermilion e Sho, que provavelmente serão selecionáveis por algum truque, até aí já são 30 lutadores no total, mas ainda há rumores de que pode haver mais lutadores secretos, um verdadeiro record.

Para colocar tantos lutadores no CD, a Takara teria que simplificar algumas coisas, e foi o que aconteceu. Os gráficos não estão com a mesma resolução de Toshinden 2, e a animação também não está tão boa, mas os efeitos de luz e sombra continuam muito bons e também há outros efeitos visuais como transparências, que são animais. O som também ficou simplezinho, com músicas apenas aceitáveis e efeitos sonoros legaizinhos.

Apesar da perda nos gráficos e no som, a Takara deu uma bela caprichada na jogabilidade. Os comandos saem rapidamente e com facilidade, a resposta aos comandos também é ótima. E ainda tem alguns "extras" no sistema de jogo. Você pode evitar a queda, fazer reversal attacks, e além dos golpes já conhecidos das versões anteriores, agora ainda tem a Soul Bomb, um ataque animal com um efeito visual arrasador que pode ser usado duas vezes por round, alguns lutadores ainda possuem outro tipo de ataque especial que também é limitado e fazem um bom estrago. Mas o mais legal mesmo é o sistema de combos, você pode bater no oponente caído, no ar (e ele pode escapar evitando a queda). Dá para emendar golpes especiais com Overdrive, Soul Bomb e também ataques comuns para fazer um combo detonante, e para melhorar ainda mais, agora não há Ring Outs, ou seja, você pode encostar o oponente no canto e mandar brasa. Para que você pudesse fazer muitos combos extensos, a Takara teve que diminuir o dano causado pelos golpes, por isso cada round vai durar bastante (a opção padrão agora é um round por luta), com isso, o equilíbrio entre os lutadores é maior.

No geral, o game não tem a mesma qualidade que o seu antecessor, Toshinden 2, mas pode ter certeza de que é muito divertido.

Só na tela de seleção de personagem, há 14 lutadores selecionáveis diretamente e mais 14 secretos.

Use o Overdrive quando sua barra de power estiver cheia.

Comandos

□	Soco Fraco
▲	Soco Forte
X	Chute Fraco
○	Chute Forte
□+▲+X+○	Overdrive (com Power cheio)
R1	Golpe Especial 1
R2	Golpe Especial 2
L1	Rolar para baixo
L2	Rolar para cima
□+X	Soul Bomb
←+▲+○	Virar
←+▲	Reversal Attack
○	Evita Queda

Você tem duas Soul Bombs por round, saiba aproveitar.

Sofia continua boazuda, mas desta vez há outras fortes concorrentes.

No meio de tantos personagens, tem até um metido à Michael Jackson.

Você pode bater até no inimigo caído.

PLAYSTATION			
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3			
TAKARA	- CD		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	81	JOGABILIDADE	93
MÚSICA	77	DIFICULDADE	72
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	85

CRÍTICA

Ao invés de gráficos e som ótimos, você vai encontrar uma ótima jogabilidade e uma enorme variedade de lutadores.

PERFECT STRYKER

A KONAMI ACERTOU DE NOVO

Esqueça todos os games de futebol que você já jogou até hoje, Perfect Stryker é o game de futebol definitivo. Os jogos da série sempre foram os melhores do gênero, mas agora a Konami exagerou, para nossa alegria, é claro.

A jogabilidade é perfeita, o que já é característica dos games de futebol da Konami. Os gráficos são Animais com "A" maiúsculo, a textura dos jogadores e do campo é super realista e a animação flui com uma velocidade e perfeição incríveis. O som é de matar, os efeitos sonoros são os melhores e mais reais já ouvidos em um game do gênero, e as músicas são apenas boazinhas, mas também não precisa de música "da hora" para jogar futebol.

A diversão é de fazer inveja a qualquer outro game de futebol, também pudera, Perfect Stryker é um dos jogos mais complexos do gênero, com uma porrada de menus para você configurar o game ao seu gosto e é por isso mesmo que o jogo não se torna tão repetitivo e não enjoa tão fácil. Com tantos menus, podemos dizer que o game é dividido em duas partes, uma que você joga como técnico e outra que você controla os jogadores em campo, pois você pode passar um tempão configurando formação, estratégias e muitas outras coisas. Além disso voce pode optar por jogar com até quatro pessoas simultaneamente sem multitap pois o Nintendo 64 já tem entrada para 4 Joysticks, beleza pura.

A variedade de jogadas também é enorme, você pode até fazer chapéus, embaixadas, bicicletas e outras jogadas fantásticas que você só vai encontrar em Perfect Striker. O game é totalmente obrigatório para quem curte futebol.

Comandos

Geral

▼ ..... Correr
Z + ▼, ◀, ▲ ou ▶ ..... Ativar Estratégia

No Ataque

A ..... Passe
B ..... Chute
B Segurado ..... Chute Forte
▼ Repetidamente ..... Driblar
◀ ..... Chute Alto
◀ Segurado ..... Chute Alto Longo
Parado, ◀ ..... Levantar a bola
Parado, ◀ segurado ..... Fazer embaixadas
Correndo, solte direcional e ▼, aperte ◀ ..... Chapéu
▶ ..... Passe 1, 2 (vai e volta)
▲ ..... Passe Longo

Na Defesa

A ..... Tomar a bola
▲ ..... Carrinho

Com a Bola no Ar

A ..... Cabeçada para baixo
B ..... Cabeçada ou chute de 1ª para o gol
De costas, B ..... Bicicleta
◀ ..... Cabeçada para frente
Correndo, ◀ ..... Cabeçada para frente

Com o Goleiro

A ..... Passe
B ..... Chute longo
◀ ..... Joga a bola com as mãos
▼ ..... Põe a bola no chão

No Corner Kick

R ..... Esconde o cursor
▲ ..... Muda ângulo de visão
▶ ..... Muda de lado
▼ ..... Chama seus jogadores
A ..... Passe
B ..... Chute forte
◀ ..... Chute alto

No Pênalti

A ..... Chute fraco
B ..... Chute forte
◀ ..... Bate de chapa

Nos Corner Kicks, é mais fácil fazer um toque para outro jogador da área fazer um gol do que tentar fazer um cruzamento alto.

Você pode treinar Free Kicks e fazer algumas jogadas ensaiadas.

Na hora de bater um pênalti aparece o seu cursor na tela, mas você pode escondê-lo com o botão R.

Dá até para enganar o goleiro e fazer gols animais.

As comemorações são bem variadas e todas bem legais.

NINTENDO 64			
PERFECT STRYKER			
KONAMI	- 64 MEGA		
FUTEBOL	- 1 A 4 JOGADORES		
GRÁFICO	94	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	81	DIFICULDADE	76
EF. SONOROS	93	ORIGINALIDADE	92
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL	92

CRÍTICA

Este arrebentou de verdade, com a potência do Nintendo 64, a Konami conseguiu fazer o melhor futiba que existe.

Quando o juiz aplica um cartão, ele ainda tem a manha de tirar a caderneta e anotar, super realista.

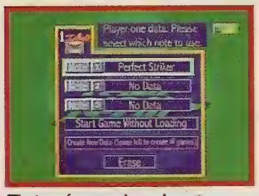
As substituições podem ser feitas quando a bola parar.

Todos os times da J. League, a liga japonesa, estão disponíveis.

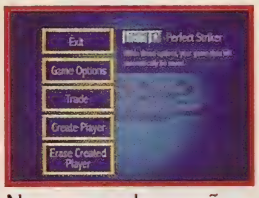
Os Replays ficaram animais, você pode controlar a rotação com ◀ ou ▶ e o zoom com ▲ ou ▼.

Entenda os menus de Perfect Stryker

Como o game só saiu no Japão e todos os menus são em japonês, nós traduzimos alguns dos principais menus para você não ficar boiando. Confira!



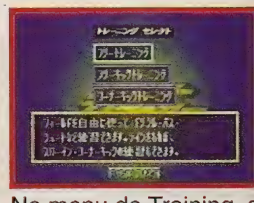
Este é o primeiro menu do game, onde você escolhe em qual arquivo vai salvar o seu jogo, dá para salvar até 3 jogos diferentes.



No menu de opções, você pode alterar as configurações do jogo no Game Options, trocar jogadores de time no Trade, criar jogadores no Create Player ou apagar um jogador criado no Erase Created Player.

Nas opções de jogo você pode alterar tempo da partida, dificuldade contra o computador, som Stereo ou Mono e ativar ou desativar os comentários, há mais um submenu apertando L, Z ou R.

No submenu você pode alterar as opções de regra e escolher o juiz.

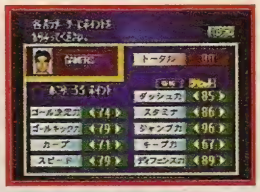


No menu de Training, a primeira opção é o Free Training, para treinar livremente, com a segunda opção você treina apenas Free Kicks e na terceira você treina Corner Kicks.

Há vários modos de se jogar Perfect Stryker e se você tiver 4 controles, será uma verdadeira festa.

Este é o menu principal, onde você escolhe modos de jogo, menu de opções e também o menu de Save.

Antes da partida você pode escolher as condições dos jogadores, o número de jogadores em cada time e o nível do goleiro.

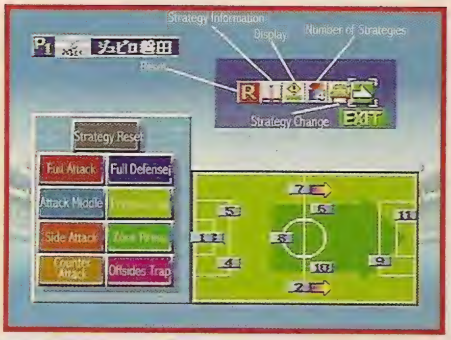


Ao criar um jogador, além de escolher um nome e rosto para ele, você ainda tem alguns pontos de bonus para melhorar suas características.

Você também pode selecionar o estádio, aperte L, Z ou R para mais opções.

Este é o menu principal antes de cada partida, onde você pode substituir jogadores, mudar formação, definir estratégias, definir marcação homem-a-homem, mudar configuração de joystick, alterar o tempo (chuvoso, ensolarado, etc.) e ainda pode definir quem vai jogar contra quem (1P Vs. 2P, 1P 3P Vs. 2P, etc.).

Na opção Formation Edit, além de mudar a formação, você pode definir a posição da defesa, do meio-de-campo e do ataque, mudar a posição de cada jogador, definir quais jogadores vão avançar em campo, definir a função de cada jogador em campo (Sweeper, Stoper, etc.), obter uma informação das funções disponíveis e ainda salvar todas estas configurações para carregar facilmente em outra partida.



No menu de estratégias, você escolhe as estratégias usadas durante o jogo, define se vai usar apenas 1 ou 4 estratégias, se a estratégia usada vai ou não ser indicada na tela e pode obter uma informação de cada estratégia.

No menu de substituição, você pode, além de trocar os jogadores, definir quem vai ser o "homem-gol" do seu time, com a opção Kicker Select.

No menu Environment Select, você altera ângulo de visão, se o jogo vai ser à noite ou de dia e se o tempo vai estar ensolarado, chuvoso ou com neve.

No menu de Pause, você pode ativar substituição de jogadores, ver Replay e mudar o ângulo de visão.

NIKA'S GAMES
■ VENDE ■ TROCA ■ ALUGA
■ COMPRA
GAMES NOVOS E SEMI-NOVOS
NINTENDO 64 ■ PLAYSTATION ■ SEGA SATURN ■ SUPER NES ■ OUTROS GAMES ■ FITAS ■ CD'S E ACESSÓRIOS
FONE/FAX: (011) 876-9625 / 875-8849
858-3539 - FAX: (011) 876-8122

DIRECTV
Você assina e a revolução começa.
POSTO DE VENDA
ROCHA HOME VIDEO
FONE: (011) 834-0490
AV. ELISIO C. DE SIQUEIRA, 951
JD. STO. ELIAS - PIRITUBA - SP

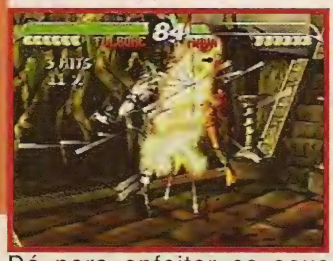
Tilt's Game Locadora
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468
TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho
Tel.: (011) 262-0980
TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338
TILT'S 6
Rua Marselhesa, 61 - Vila Mariana
Tel.: (011) 5084-1771
• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO
• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PARA ANUNCIAR LIGUE
(011) 3641-0444

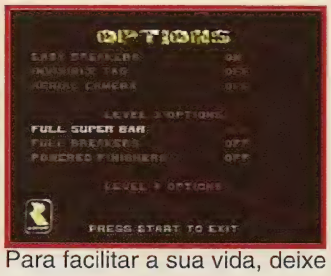
Os Super Linkers adicionam 5 hits ao seu combo.

KILLER GOLD

TORNE-SE UM MESTRE EM KILLER GOLD

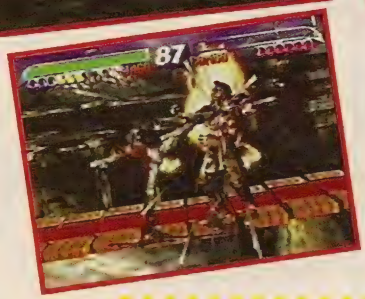


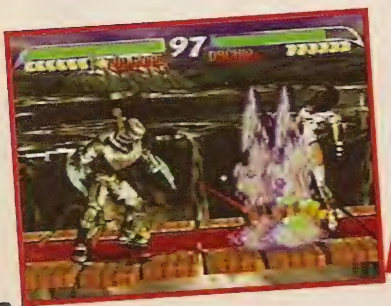
Dá para enfeitar os seus combos, aumentando ou diminuindo a velocidade dos enders.



Para facilitar a sua vida, deixe as 3 opções do Level 1 Options ativadas.

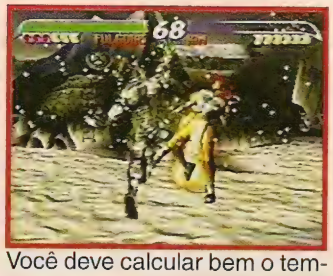
Beleza pura! Na edição passada você já conferiu uma porrada de dicas, truques e as definições para entender o show de golpes e combos que você vai ter agora. Além disso, você ainda conferiu um guia de combos para ajudar-lo a criar seus próprios combos. Agora delicie-se com mais dicas, truques, manhas, golpes, super moves, finishers, combos, combos, combos e mais combos para todos os personagens deste game animalíssimo.





Obs.: o (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. O * significa quanta energia na barra de super você deve ter para realizar o golpe (com *, você deverá 3 blocos de energia na barra de super). Todos os Ultra Combos devem ser feitos com a barra de super completamente cheia e o oponente deve esta com a segunda barra de energia piscando. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à direita da tela, se estiver do lado direito, inverta os comandos.**

No estágio secreto Sky você pode mandar o adversário pelos ares a qualquer momento.



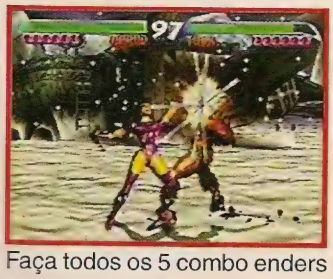
Você deve calcular bem o tempo para aplicar um Super Move no final de um Ultra Combo.

Babe no Ultimate arrasador de Fulgore.

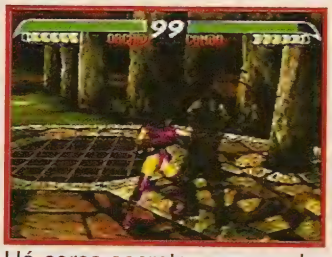
Usando um Shadow Move como Opener, o combo inteiro sairá com sombras.

Legenda de Golpes

SR ..... Soco Rápido
SM ..... Soco Médio
SF ..... Soco Forte
S ..... Qualquer Soco
CR ..... Chute Rápido
CM ..... Chute Médio
CF ..... Chute Forte
C ..... Qualquer Chute



Faça todos os 5 combo enders para aumentar o seu Ultra Combo.



Há cores secretas para os lutadores.

Dicas

Vamos enfeitar os combos? Você pode **acelerar seus Linkers ou Enders**, basta você fazer um Auto-Double e imediatamente fazer o movimento do golpe (antes mesmo do seu lutador terminar o Auto-Double). Para fazer **Enders em câmera-lenta**, faça o movimento do ender duas vezes ao invés de uma (por exemplo, para fazer um combo e terminar com um Wind Kick lento com Jago, faça o combo e quando terminar faça duas vezes o movimento do Wind Kick, ↘↓↙↘↓↙+C). Você pode aplicar um **Super Move no final de um Ultra Combo**, a sua barra de Super vai esvaziar durante o combo, mas quando você aplicar o Ultra sua barra vai encher novamente, então espere um pouco (o tempo certo você só saberá com o tempo) e aplique o Super Move para adicionar mais hits ao seu combo. Para fazer um **Shadow Combo**, basta usar um Shadow move como opener e todo o resto do combo será com sombras. Ficou boiando? Não entendeu algum termo ou qualquer outra coisa? Confira na edição passada, todos os **termos**, **definições**, **dicas**, **truques**, **comandos** e muito mais. Você vai ficar conhecendo mais sobre os esquemas de Killer Instinct Gold e poderá até criar os seus próprios combos. Se você perdeu a edição passada, corra atrás, há muitas informações indispensáveis para você entender todos os golpes e combos de KIG e tornar-se um verdadeiro mestre.

No modo Tournament, até 8 jogadores podem jogar alternadamente.

Treine os golpes e combos no modo Practice.

Você pode aplicar um Ultra Combo com sombras, basta usar um Shadow Move como Opener.

Há modo de times, assim como em TKOF.

TUSK

Special Moves
Boot Kick: ↘↓↙+C
Back Stab: ←↙↓↘→+SR
Web of Death: ↘↓↙+SF (Pressione →+SF para 2 hits extra)
Skull Splitter: ↙↓↘+CF
Fake Skull Splitter: ↓↘→+CR
The Conqueror: →↓↘+S
Back Stab: →↘↓↙←+SR
Hight Sword / Low Sword: →+SF

Transition Moves
Fake Skull Split to Skull Spliter: ↙↓↘+CR, ↙↓↘+CF
Fake Skull Split to Boot Kick: ↙↓↘+CR, ↘↓↙ + C

Outros Golpes
Combo Breaker: →↓↘+S ou C
Ultra Breaker: ↓↙←↙↓↘→+SF (******)
Recovery Move: →↓↘+S
Air Combo: ↘↓↙+C
Arremesso: →+CF
Counter Attack: ←+SR
Pressure Move: →+SF
Air Juggle: ↙↓↘+CF
Air Juggle X2: →↓↘+SR ou ↓↘→+CR
Counter Dizzy: →↓↘+SR

Super Moves
The Destroyer: ↓↙←↙↓↘→+SF (******)
Flame Sword: ←↙↓↘→←+C (***)
Rushing Kick: ↘↓↙→+CF (***, precisa ser feito em um combo)
Rolliyng Claymore: ↓↘→←+SF (***, precisa ser feito em um combo)
Shadow Move: ↙↓↘←+CF (***)
Super Flaming Sword: ↙↓↘←+CR (***)
Multi Kicks: →↘↓↙←→+CM (***)

Finishers
Pseudo Ultra: ←↙↓↘→+SM
Ultra Combo: →↘↓↙←+SM
Ultimate Dinosaur Attack: →↓↘+CM
No Mercy Meteor Shower: ↓↘→↓↘→+SM

Combo Starters
1: Boot Kick: ↘↓↙+C
2: Back Stab: →↘↓↙←+SR
3:Web of Death: ↘↓↙+SF
4: Skull Splitter: ↙↓↘+CF
CCA:Web of Death: ↘↓↙+SF

Linkers
1:Web of Death: ↘↓↙+SF
2: Boot Kick: ↘↓↙+CR ou CM
3: Rushing Kick: →↘↓↙←→+CF
Shadow: ←↙↓↘→←+SF

Combo Enders
1: Conqueror: →↓↘+SF
2: Boot Kick: ↘↓↙+CF
3: Skull Splitter: ↙↓↘+CF
4: Back Stab: →↘↓↙←+SR
5º: →↓↘+SR
Super: Destroyer: ↓↙←↙↓↘→+SF

Auto Combos
4-7 hits: ↘↓↙+CF / CM / ↘↓↙+CF / qualquer ender
7-10 hits: ↙↓↘+CF / CM / ↘↓↙+CR / SF / →↓↘+SF / qualquer ender

Manual Combos
3-6 hits: ↙↓↘+CF / CM / →↓↘+SF / qualquer ender
9-12 hits: ↘↓↙+CM / SF / SM / ↘↓↙+CM / CF / CM / →↘↓↙←+SR / qualquer ender

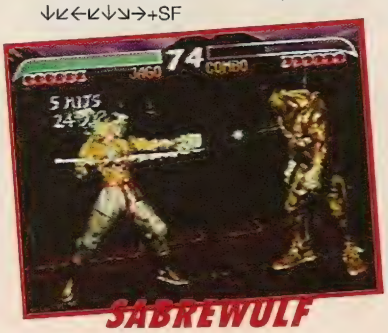
Auto Combos com Super Moves
11-14 hits: ↘↓↙+CR / SF / →↘↓↙←→+CF / CM / →↓↘+SF / qualquer ender
18-21 hits: ↘↓↙+CF / CM / ←↙↓↘→←+SF / SM / ←↙↓↘→←+SF / SM / ↙↓↘+CF / qualquer ender

Kewl Juggle Combo (com cheap juggles acionado)
←+SR (counter) / ↘↓↙+SF / SM / ←↙↓↘→←+SF / SM / →+CF (arremesso) / ↙↓↘+CF / SF / SM / ↓↙←↙↓↘→+SF

Killer Combos
26 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SF / SM / SF / SM / →↘↓↙←→+CF / CM / →↘↓↙←→+CF / SF / SM / ↓↙←↙↓↘→+SF
28 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SF / SM / SF / SM / →↘↓↙←→+CF / CM / →↘↓↙←→+CF / CM / →+CF / voadora com CF / ↘↓↙+CM / ↓↙←↙↓↘→+SF

Damage Combos
59%: SF / SM / →↘↓↙←→+CF / SF / SM / ←↙↓↘→←+SF / ↓↙←↙↓↘→+SF
78%: depois de ↘↓↙+CR / CF / ↘↓↙+CF (4 hit ender), faça: ←+SR (counter) / SF / ↘↓↙+SF / SM / →↘↓↙←→+CF / CM / →↘↓↙←→+CF / CM / →↘↓↙←+SM / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF

Ultra Combos
44 hits: ↘↓↙+CM / SR / →↘↓↙←→+CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← +SM / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF
51 hits: ↘↓↙+CM / CR / →↘↓↙←→+CF / CM / ← ↙ ↓ ↘ → ← +SF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← +SM / espere / ↓↘←↙↓↘→+SF
53 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / CM / →↘↓↙←→+CF / CM / →↘↓↙←+SM / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF
73 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SF / SM / SF / SM / →↘↓↙←→+CF / CM /CF / CM / →↘↓↙←→+CF / CM / CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← +SM / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF



SABREWULF

Special Moves
Sabre-Wheel: (c) ←→+SM ou (c) →←+CM
Double-Spin: →→←+SM ou ←←→+SM
Sabre-Pounce: (c) ←→+SF ou (c) →←+SF
Sabre-Spin: (c) ←→+CM ou (c) →←+SM
Sabre-Hop: →→ ou ←←
Double Sabre-Claw: (c) →←+CM
Sabre-Flip: (c) ←→+CF
Sabre-Howl: (c) ←→+SR ou (c) ←+SR (segure SR para recarregar seu power meter)
Fake Howl: (c) ←→+CR por um segundo

Transition Moves
Sabre-Pounce to Stop: (c) ←→+SF, solte SF e aperte SM
Fake-Sabre to Any move: →, (c) ←+CR, →+SM ou CM ou SF ou CF
Double Jump: ←←→

Outros Golpes
Combo Breaker: ←→+S ou C
Ultra Breaker: →↘↓↙←→+CF (******)
Air Combo: →←+S
Counter Attack: ←+SR
Pressure Move: →+CF
Recovery Move: (c) ←→+CF
Air Juggle: (c) ←→+SF
Counter Dizzy: (c) ←→+CF

Super Moves
Lupus Loopy: →↘↓↙←→+CF (******)
Triple Fire Claw: →↘↓↙←→+SF (***)
Air Ground Spark: →↘↓↙←+SF (***, no ar)
Rock'n Roll: →↘↓↙←→+SM (***, deve ser feito em um combo)
Whirly Wulf: →↘↓↙←→+CM (***)

Finishers
Pseudo Ultra: (c) →←+CR
Ultra Combo: (c) ←→+CR
Ultimate (Electrocution): segure CF por 2 segs. e solte
No Mercy (Bat Attack): segure SR por 2 segs. e solte

Combo Starters
1: Sabre-Wheel: (c) ←→+SM
2: Sabre-Spin: (c) ←→+CM
3: Sabre-Pounce: (c) ←→+SF
CCA: Sabre-Spin: (c) ←→+CM

Linkers
1: Sabre-Wheel: (c) ←→+SM
2: Double Sabre-Claw: (c) →←+SM
Super: Rock'n Roll: →↘↓↙←→+SM (***)
Super: Whirly Wulf: →↘↓↙←→+CM (***)

Combo Enders
1: Sabre-Spin: (c) ←→+CM
2: Sabre-Flip: (c) ←→+CF
3: Sabre-Pounce: (c) ←→+SF
4: Sabre-Howl: (c) ←→+SR
5º: (c) ←→+CR
Super: →↘↓↙←→+CF

Auto Combos
5-8 hits: (c)←→+SM / (c)← / SR / →+SR / qualquer ender
9-12 hits: (c)←→+SM / (c) ← / SR / →+SM / (c) ← / SR / →+SF / qualquer ender

Manual Combos
4-7 hits: (c)←→+SM / (c)← / CF / →+CF / qualquer ender
9-12 hits: (c)←→+SM / (c)← / SF / SM / →+SM / →+CF / (c)←→ + CF/ qualquer ender

Auto Combos com Super Moves
12-15 hits: (c)←→+SM / SR / →↘↓↙←→+CM / (c)← / SR / →+CM / qualquer ender
18-21 hits: (c)←→+SM / SR / →↘↓↙←→+CM / (c) ← / CR / →+CM / qualquer ender

Kewl Juggle Combo (cheap juggles deve estar acionado)
→+CF / →↘↓↙←→+CM / →+CF / →↘↓↙←→+CF / →↘↓↙←→+CF / →+CF / (c)→←+SM ou CM / →+SF

Killer Combo
27 hits: ←+SR (counter) / (c)←→+CM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+CM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+CM / SR / →↘↓↙←→+CF

Damage Combos
60%: →+CF / →↘↓↙←→+CM / →+CF / → ↘ ↓ ↙ ← → +CM / →+CF / →↘↓↙←→+CF
78%: depois de (c)←→+CM / SR / qualquer ender, faça: ←+SR (counter) / ←↙↓↘→+CM / →+CM / CR / CF / CM / →↘↓↙←→+CM / CR / CF / CM / →↘↓↙←→+CM / (c)←→+CR

Ultra Combos
44 hits: (c)←→+SM / SR / →↘↓↙←→+SM / (c)← / SR / →+CR / espere / →↘↓↙←→+CF
51 hits: (c)←→+SM / SR / →↘↓↙←→+SM / SR / →↘↓↙←→+CM / (c)← / CR / →+CR / espere / →↘↓↙←→+CF
70 hits: ←+SR (counter) / ←↙↓↘→+CM / (c)← / SR / →+SM / SR / → ↘ ↓ ↙ ← → +CM / →+CF / → ↘ ↓ ↙ ← → +CM / →+CF / → ↘ ↓ ↙ ← → +CM / →+CF / →↘↓↙←→+CM / →+CF / (c)←→+CR / espere / →↘↓↙←→+CF
73 hits: ←+SR (counter) / (c)←→+CM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+CM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+CM / SR / SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → +CM / →+CF / →↘↓↙←→+CM / →+CF / (c)←→+CR / espere / →↘↓↙←→+CF

KIM WU

Special Moves
Tornado Kick: ↘↓↙+C
Firecraker: ↘↓↙+SM ou SF
Split Kick: ↙↓↘+CF
Fireflower: ↓↘→+SR
Air Fireflower: ↓↘→+SM ou SF
Diagonal Air Fireflower: ↓↙←+S

Outros Golpes
Combo Breaker: →↓↘+S ou C
Ultra Breaker: ↓↙←↙↓↘→+SF (******)
Recovery Move: →↓↘+S
Air Combo: ↓↘→+S
Counter Attack: ←+SR
Arremesso: →+SF
Roll: →→
Pressure Move: →+CF

Super Moves
Shadow Move: →↘↓↙←→+CF (***)
Snap Dragon: ↓↙←↙↓↘→+SF (******)
Spin Slashes: →↘↓↙←→+SF (***)
Super Air Fireflower: ↓↙↓↘→←+SM (***)
Multihit Kick: →↘↓↙←→+CF (***)

Finishers
Pseudo Ultra: ↓↙←+CR
Ultra Combo: ↓↘→+CR
Ultimate (Star): ←↙↓↘→←+CR
No Mercy (Chest Stomp): ←→↘↓↙←+CM

Combo Starters
1: Firecracker: ↘↓↙+SF
2: Split Kick: ↘↓↙+CF
3:Tornado Kick: ↘↓↙+C
CCA:Tornado Kick: ↘↓↙+CM

Linkers
1: Firecracker: ↘↓↙+SM ou SF
2: Split Kick: ↘↓↙+CF
3:Tornado Kick: ↘↓↙+CR ou CM
Super: Spin Slashes: →↘↓↙←→+SF
Super: Multihit Kick: →↘↓↙←+CF
Shadow: →↘↓↙←→+CF

Combo Enders
1: Firecracker: ↘↓↙+SF
2:Tornado Kick: ↘↓↙+CF

3: Fireflower: ↓↘→+SR
4: Split Kick: ↘↓↙+CF
5º: ↙↓↘+CM
Super: ↓↙←↙↓↘→+SF

Auto Combos

4-7 hits: ↘↓↙+SM / SR / ↘↓↙+SF / qualquer ender
7-10 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+SM / SR / ↘↓↙+CF / qualquer ender

Manual Combos

3-6 hits: ↘↓↙+CM / SF / ↙↓↘+CF / qualquer ender
9-12 hits: ↘↓↙+CM / SF / SM / ↘↓↙+SM / →+CF / ↓↘→+SR / qualquer ender

Auto Combos com Super Moves

11-14 hits: ↘↓↙+CM / SR / →↘↓↙←→+CF / SM / ↘↓↙+CM / SR / →↘↓↙←→+CF / SM / ↘↓↙+SF / qualquer ender
18-21 hits: ↘↓↙+CM / SR / →↘↓↙←→+SF / SM / →↘↓↙←→+CF / CM / ↘↓↙+CF / qualquer ender

Kewl Juggle Combo

(cheap juggle deve estar acionado)
←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / CF / CM / →↘↓↙←→+CF / CM / CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / SM / →↘↓↙←→+CF / SM / SF / SM / →↘↓↙←→+CF / SM / →+SF (arremesso) / ↘ ↓ ↙ +CF / → +CF / ↓↙←↙↓↘→+SF

Killer Combos

27 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / CF / CM / →↘↓↙←→+CF / CM / CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / CM / ↓↙←↙↓↘→+SF
31 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / CF / CM / →↘↓↙←→+CF / CM / CF / CM / →↘↓↙←→+CF / CM / →+SF / voadora com CF / ↓↘→+SM / →+CF / ↓↙←↙↓↘→+SF

Damage Combos

61%: CF / CM / →↘↓↙←→+CF / →+CF / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / → +CF / ↓↙←↙↓↘→+SF

Ultra Combos

44 hits: ↘↓↙+CM / SR / →↘↓↙←→+CF / CM / ↘ ↓ ↙ +CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF
70 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+SM / SR / →↘↓↙←→+CF / →+CF / →↘↓↙←→+CF / →+CF / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / → +CF / →↘↓↙←→+CF / →+CF / ↓↘→+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF
75 hits: ←+SR (counter) / →+CF / ↘ ↓ ↙ +CM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+CF / SM / SF / SM / →↘↓↙←→+CF / CM / SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / → +CF / →↘↓↙←→+CF / →+CF / ↓↘→+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF

SPINAL

Special Moves

Skeleport: ↓↙←+C (*)
Skele Skewer: ↓↘→+SM
Flame Blade: ↓↘→+SF
Skull Scrape: ↓+CF
Power Devour: ←+SR
Soul Drain: ↓↘→+SR (Super Drainer)
Soul Fire: ↓↘→+C (*)
Dart Kick: ↓+CF (no ar)
Skull Replenisher: ↓↙←+SM (*)
Skull Dash: →→
Searing Skull: ↓↘→+C (precisa de pelo menos 1 caveira)

Outros Golpes

Combo Breaker: ↓↙←+S ou C
Ultra Breaker: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +CF (******)
Recovery Move: ↓↙←+C
Arremesso: →+CF
Reversal: ←+CF
Pressure Move: →+SF
Air Juggle: ↓↘→+CM
Double Attack: →+SF

Super Moves

Super Skull Replenisher: ↓↙←+SF (******)
Grim Reaper: ↓↙←↙↓↘→+SF (***)
Super Soul Fire: ↓↙←↙↓↘→+CM ou CF (******)
Super Skull Scrape: ↓↘→←+CF (***)
Super Flame Blade: ↓↘→←+SM (***, precisa ser feito em um combo)
Super Searing Skull: ↓↙←↙↓↘→+CF (******)
Super Searing Skull 2: ←↙↓↘→+CF (***, precisa ser feito em um combo)
Super Dizzy: ↓↙←↙↓↘→+CM (***)
Blue Skull: ←↙↓↘→←↙↓↘→+CM
Skull Power up: ↓↙←+SM (*)

Finishers

Pseudo Ultra: ↓↘→+SF
Ultra Combo: ↓↙←+SF
Ultimate (Sword Play): ↓↓+CR
No Mercy (Skull Drop): ↓↘→↓↘→+SR

Combo Starters

1: Skele Skewer: ↓↘→+SM
2: Flame Blade: ↓↘→+SF
3: Skull Scrape: ↙↓↘+CF
CCA: Skull Scrape: ↙↓↘+CF

Linkers

1: Flame Blade: ↓↘→+SF
2: Skull Scrape: ↙↓↘+CF
Super: Scrull Scrape: ←↙↓↘→←+CF
Super: Flame Blade: →↘↓↙←→+SF

Combo Enders

1: Skele Skewer: ↓↘→+SM
2: Skeleport: ↓↙←+CF
3: Skeleport: ↓↙←+CM
4: Skeleport: ↓↙←+CR
5º: ↓↘→+CR
Super: ↓↙←↙↓↘→+CF

Auto Combos

4-7 hits: ↓↘→+SF / SM / ↓↙←+CR / qualquer ender
7-10 hits: ↓↘→+SM / SR / ↓↘→+SF / SM / ↓↙←+SM / qualquer ender

Manual Combos

3-6 hits: ↓↘→+SM / SF / ↓↙←+SM / qualquer ender
7-10 hits: ↓ ↘ → +SF / SF / SM / ↓↘→+SM / SF / SM / ↓↙←+CF / qualquer ender

Auto Combos com Super Moves

11-14 hits: ↓ ↘ → +SF / SM / ←↙↓↘→←+SM / SR / ↓↙←+SM / qualquer ender
18-21 hits: ↓ ↘ → +SF / SM / ←↙↓↘→←+SM / SR / ←↙↓↘→←+CF / SM / ↓↙←+CM / qualquer ender

Kewl Juggle Combo

(cheap juggles deve estar acionado)
→+SF / ←↙↓↘→←+CF / →+SF / ←↙↓↘→←+SM / SR / →+CF (arremesso) / ↓↘→+SF / →+SF / ←↙↓↘→+CF

Killer Combos

20 hits: ↓ ↘ → +SM / SR / ←↙↓↘→←+SM / SR / ←↙↓↘→←+SM / ←↙↓↘→+CF
23 hits: →+SF / ←↙↓↘→←+CF / CM / ←↙↓↘→←+SM / →+CF / voadora com CF / ↓+CM / →+CF / ←↙↓↘→+CF

Damage Combos

62 %: →+SF / ←↙↓↘→←+SM / →+SF / ←↙↓↘→←+SM / SR / →+CF (arremesso) / ↓ ↘ → +SF / → +SF / ←↙↓↘→+CF (cheap juggles acionado)
65 %: depois de ↓↘→+SM / SR / SF / SM / ↓↘→+SM / SR / ↓+SF, faça o combo: ↓↙←↙↓↘→+SF / SM / CF / CM / ←↙↓↘→←+SM / CR / CF / CM / ↓↙←+SF (ultra)

Ultra Combos

44 hits: ↓↘→+SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / ↓ ↙ ← +SF / espere / ↓↙←↙↓↘→+CF
51 hits: ↓ ↘ → +SM / SR / ←↙↓↘→←+CF / CM / ←↙↓↘→←+SM / SR / ↓ ↙ ← +SF / espere / ↓↙←↙↓↘→+CF
58 hits: ↓ ↘ → +SF / SM / ←↙↓↘→←+SM / SR / ←↙↓↘→←+SM / SR / ← ↙ ↓ ↘ → ← +SM / →+SF / espere / ↓↙←+SF / espere / ↓↙←↙↓↘→+CF
62 hits: →+SF / ←↙↓↘→←+SM / →+SF / ←↙↓↘→←+SM / →+SF / ← ↙ ↓ ↘ → +SM / → +SF / ←↙↓↘→←+SM / ↓↙←+SF / espere / ↓↙←↙↓↘→+CF
73 hits: →+SF / ←↙↓↘→←+CF / CM / CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / CM / CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / CM / CF / CM / ← ↙ ↓ ↘ → ← +CF / → +SF / ←↙↓↘→←+CF / →+SF / ↓↙←+SF / espere / ←↙↓↘→+CF

MAIA

Special Moves

Flip Kick: (c) ←→+CM
Savage Blades: (c) ←→+SM
Mantis: (c) ←→+SF (pode ser feito depois do Jungle Leap)
Air Mantis: →←+SF
Jungle Leap: (c) ←→+CR ou CF
Air Juggle Leap: →←+CR
Cobra Bite: (c) ←→+SR
Air Dive: →↘↓↙←+SF

Transition Moves

Leap to Air Leap: (c) ←→+CF ou ←→+CR
Leap to Mantis: (c) ←→+CF ou ←+SF

Outros Golpes

Combo Breaker: ←→+S ou C
Ultra Breaker: →↘↓↙←→+CF (******)
Recovery Move: ←→+SR
Air Combo: →←+C
Couter Attack: ←+SR
Arremesso: →+SF
Pressure Move: →+CF
Air Juggle: (c) ←→+CF
Counter Dizzy: (c) ←→+SR

Super Moves

Tree Cutter: →↘↓↙←→+CF (******)
Shadow Move: →↘↓↙←→+SF (***)
Super Flick Kicks: →↘↓↙←→+CM (***)
Lawnmower: →↘↓↙←→+SM (***)

Finishers

Pseudo Ultra: (c) →←+SF
Ultra Combo: (c) →←+CF
Ultimate (Elephant): →↘↓↙←→+CR
No Mercy (Shrinker): ←↙↓↘→←+SR

Combo Starters

1: Savage Blade: ←→+SM
2: Mantis: ←→+SF
3: Air Mantis: →←+SF
4: Flip Kicks: ←→+CM
CCA: Savage Blade: ←→+SM

Linkers

1: Savage Blade: (c) ←→+SM
2: Mantis: (c) ←→+SF
4: Flip Kicks: (c) ←→+CM
Super: Flip Kicks: →↘↓↙←→+CM
Super: Lawnmower: →↘↓↙←→+SM
Shadow: →↘↓↙←→+SF

Combo Enders

1: Cobra Bite: (c) ←→+SR
2: Mantis: (c) ←→+SF
3: Jungle Leap: (c) ←→+CF
4: Jungle Leap: (c) ←→+CR
5º: (c) →←+SR
Super: →↘↓↙←→+CF

Auto Combos

4-7 hits: (c) ←→+CM / (c) ← / SR / →+SR / qualquer ender
7-10 hits: (c) ←→+CM / (c) ← / SR / →+CM / (c) ← / SR / →+SF / qualquer ender

Manual Combos

3-6 hits: (c) ←→+CM / (c) ← / CF / →+SF / qualquer ender
9-12 hits: (c) ←→+CM / (c) ← / SF / SM / →+CM / →+CF / (c) ←→+CR / qualquer ender

Auto combos com Super Moves

11-14 hits: (c) ← → +CM / SR / →↘↓↙←→+CM / (c) ← / SR / →+SR / qualquer ender
18-21 hits: (c) ← → +SM / SR / →↘↓↙←→+CM / SR / →↘↓↙←→+SM / (c) ← / CR / →+SF / qualquer ender

Kewl Juggle Combo

←+SR (counter) / ↓↘→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+CM / CR / CF / CM / →↘↓↙←→+CM / CR / →+SF / ↓↘→+CM / →+CF / →↘↓↙←→+CF

Killer Combos

27 hits: ←+SR (counter) / (c) ←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+CM / SR / SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → +CM / SR / →↘↓↙←→+CF
31 hits: ←+SR (counter) / (c) ←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / →+CF / voadora com CF / →←+CM / →+SF / →↘↓↙←→+CF

Damage Combos

61%: →+CF / →↘↓↙←→+CM / →+CF / → ↘ ↓ ↙ ← → +CF / → +CF / →↘↓↙←→+CF
73%: depois de (c) ←→+SM / SR / (c) ←→+SM / SR / SF, faça: ←+SR (counter) / (c) ← → +SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / →↘↓↙←→+CF

Ultra Combos

44 hits: (c) ← → +CM / SR / →↘↓↙←→+SM / (c) → / CR / ←+CF / espere / →↘↓↙←→+CF
51 hits: (c) ← → +CM / CR / →↘↓↙←→+SM / CR / →↘↓↙←→+CM / (c) → / SR / ← +CF / espere / →↘↓↙←→+CF
70 hits: ←+SR (counter) / (c) ←→+SM / SR / (c) ←→+ SM / SR / →↘↓↙←→+CM / → + CF / →↘↓↙←→+CM / →+CF / → ↘ ↓ ↙ ← → +CM / → +CF / →↘↓↙←→+CM / (c) → / CF / ←+CF / espere / →↘↓↙←→+CF
73 hits: ←+SR (counter) / (c) ←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → +SM / → +CF / →↘↓↙←→+SM / (c) → / CF / ←+CF / espere / →↘↓↙←→+CF

TJ COMBO

Special Moves

Spinfist: (c) ←→+SR
Double Spinfist: (c) →←+SR
Double Rollercoast: (c) ←→+SM
Triple Rollercoaster: ←↙↓↘→+SM
Powerline: (c) ←→+SF
TJ Tremor: (c) ←→+CM
Skull Crusher: (c) ←→+CF
Cyclone: segure SF, solte SF
Fake Dizzy: →↘↓↙←+CR
Sneak Behind: (c) ←→+CR

Transition Moves

Powerline to Spinfist: (c) ←→+SF, ←+SR
Powerline to Roll: (c) ←→+SF, ←+SM
Powerline to Stop: (c) ←→+SF, ←+SF
Powerline to Run Past: (c) ←→+SF, ←+CR
Recovery to Tremor: (c) ←→+C, ←↙↓↘→+CM

Outros Golpes

Combo Breaker: ←→+S ou C
Retaliation: (c) ←→+C
Air Juggle: (c) ←→+SF
Air Juggle X2: →+CF
Overhead: ←+SM
Arremesso: →+SM
Pressure Move: →+CF
Counter Attack: (c) ←→+SM
Counter Dizzy: (c) →←+SF
Ultra Combo Breaker: →↘↓↙←→+SF

Super Moves

Super Flurry: →↘↓↙←→+SF (** a *****)
Dizzy Spark: →↘↓↙←+CM (***)
Shadow Rollercoaster: →↘↓↙←→+SM (***)
Super Beating: →↘↓↙←→+SR (***)

Finish Moves

Pseudo Ultra: (c) ←→+CF
UltraCombo: (c) →←+SF
Ultimate: segure CR (3 segs), solte CR
No Mercy: →↘↓↙←→+CF

Linkers

1: SR ou CR depois (c) ←→+SM ou ←↙↓↘→+SM
2: SM ou CM depois (c) ←→+CF
3: SF ou CF depois (c) →←+SR
Super Linker 1: →↘↓↙←→+SM
Super Linker 2: →↘↓↙←→+SR

Combos Enders

1: (c) ←→+SR
2: (c) ←→+SF
3: (c) ←→+CR
4: (c) ←→+CM
5º: (c) ←→+CF

Auto Combos

5-8 hits: (c) ←→+SM / (c)← / SR / →+SR / qualquer ender
10-13 hits: (c) ←, ←↙↓↘→ + SM / (c) → / SR / ←+SR/ (c)←/SF/→ + SF/qualquer ender

Auto Combos com Super Moves

12-15 hits: (c) ← → +SM / SR / →↘↓↙←→+SM / (c) ← / SR / →+SR / qualquer ender
19-22 hits: (c) ← → +SM / SR / →↘↓↙←→+SR / CF / →↘↓↙←→+SM / (c)← / SR / →+SR / qualquer ender

Kewl Juggle Combo (cheap juggles deve estar acionado)

←+SR (counter) / ←↙↓↘→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / →+SM (arremesso) / (c) →←+SM / →+CF / →↘↓↙←→+SF

Killer Combos

27 hits: ←+SR (counter) / (c) ←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SF

31 hits: ←+SR (counter) / (c) ←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM/SR/→ + SM / voadora com CF / →←+CM / →+CF / →↘↓↙←→+SF

Damage Combos

62%: ←+SR (counter) / ←↙↓↘→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / →↘↓↙←→+SF
77%: depois de (c) →←+SR / (c) ← / SF / qualquer ender de 1 hit, faça: ←+SR (counter) / ←↙↓↘→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / (c) → / SF / ←+SF (ultra)

Ultra Combos

42 hits: (c) ←→+SM / SR / (c) ←→+SM / (c) → / SR / ←+SF / espere / →↘↓↙←→+SF
53 hits: (c) ←→+SM / SR / →↘↓↙←→+SM / SR / →↘↓↙←→+SM / (c) → / SR / ←+SF / espere / →↘↓↙←→+SF
71 hits: ←+SR (counter) / (c) ←→+SM / (c)→ / SR / ←+SR / SF / →↘↓↙←→+SM / →+CF / →↘↓↙←→+SM / →+CF / →↘↓↙←→+SM / →+CF / →↘↓↙←→+SM / (c) →+CF / ←+SF / espere / →↘↓↙←→+SF
73 hits: ←+SR (counter) / ←↙↓↘→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / SR / SF / SM / →↘↓↙←→+SM / →+CF / →↘↓↙←→+SM / (c) → / CF / ←+SF / espere / →↘↓↙←→+SF

FULGORE

Special Moves

Cyber Dash: ←↙↓↘→+CM ou CF
Plasma Shield: ↓↙←+CR
Uppercut: →↓↘+S
Laser Storm: ↓↘→+S
Fake Laser Storm: ↓↙←+SR
Eye Laser: ↘↓↙+SM ou SF (*)
Teleport: ←↓↙+S ou C

Outros Golpes

Combo Breaker: →↓↘+S ou C
Ultra Breaker: ↓↙←↙↓↘→+SF (******)
Recovery Move: →↓↘+S
Air Combo: →↓↘+S
Counter Attack: ←+SR
Pressure Move: ←+SF

Super Moves

Lock-On: ↓↘→+CR (*)
Triple Laser Storm: ←↙↓↘→+SR (após o Lock-On)
Super Electro Reflect: ↘↓↙→+CR (***)
Air Eye Laser: ↘↓↙+SF (*)
Cloak: ↓↙←+CF (*, repita para aparecer)
Plasmaport: ←↓↙+S ou C (*)
Super Cyber Dash: ↙↓↘←+CF (***)

Finishers

Pseudo Ultra: →↓↘+SR
Ultra Combo: →↓↘+CR
Ultimate (Heavy Artillery): →←↙↓↘→+CM
No Mercy (Laser): ←↙↓↘→←+SM

Combo Starters

1: Cyber Dash: ←↙↓↘→+CM ou CF
2: Eye Laser: ↘↓↙+SM

Linkers

1: Eye Laser: ↘↓↙+SM
2: Cyber Dash: ←↙↓↘→+CM
Super: Electro Reflect: ↘↓↙→+CR
Super: Cyber Dash: ↙↓↘←+CF

Combo Enders

1: Cyber Dash: ←↙↓↘→+CF
2: Eye Laser: ↘↓↙+SF
3: Laser Storm: ↓↘→+SM
4: Uppercut: →↓↘+SF
5º: ↓↘→+SR
Super: ↓↙←↙↓↘→+SF

Auto Combos

4-7 hits: ←↙↓↘→+CF / CM / →↓↘+SF / qualquer ender
7-10 hits: ←↙↓↘→+CF / CM / ↘↓↙+SM / SR / →↓↘+SF / qualquer ender

Manual Combos

3-6 hits: ←↙↓↘→+CF / ←+SF / →↓↘+SF / qualquer ender
7-10 hits: ←↙↓↘→+CF / SF / SM / ↘↓↙+SM / SF / SM / ↘↓↙+SF / qualquer ender

Auto Combos com Super Moves

11-14 hits: ←↙↓↘→+CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / CM / →↓↘+SF / qualquer ender
19-22 hits: ←↙↓↘→+CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / CM / →↘↓↙←→+CR / SF / →↓↘+SF / qualquer ender

Killer Combos

27 hits: ←+SR (counter) / ←↙↓↘→+CM / SR / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / SF / SM / →↘↓↙←→+CF / CM / ↓↙←↙↓↘→+SF
31 hits: ←+SR (counter) / ←↙↓↘→+CM / SR / CF / CM / →↘↓↙←→+CR / CM / CM / SM / ←↙↓↘→←+CF / ←+SF / ↓↙←↙↓↘→+SF

Damage Combos

63%: ←+SF / ←↙↓↘→←+CF / ←+SF / ←↙↓↘→←+CF / ←+SF / ↓↙←↙↓↘→+SF
74%: Depois de ←+SF / ←↙↓↘→+CM / SR / →↓↘+SR, faça: ←+SR (counter) / ↓↘→+CM / SR / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / CM / →↓↘+CR

Ultra Combos

44 hits: ←↙↓↘→+CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / CM / →↓↘+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF
51 hits: ←↙↓↘→+CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / CM / →↘↓↙←→+CR / SF / →↓↘+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF
70 hits: ←+SR (counter) / ←↙↓↘→+CM / SR / ↘↓↙+SM / SR / ←↙↓↘→←+CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / CM / ←↙↓↘→←+CF / ←+SF / ←↙↓↘→←+CF / ←+SF / →↓↘+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF
+80 hits: ←+SR(counter) / ←↙↓↘→+CM / SR / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / ←+SF / ←↙↓↘→←+CF / ←+SF / →↓↘+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF / imediatamente depois que ele se teletransportar faça →↓↘+CR novamente para outro ultra

JAGO

Special Moves

Windkick: ↘↓↙+C
Laser Sword: ↘↓↙+SM ou CF
Tiger Fury: →↓↘+S
Shindouken: →↓↘+S
Endouken: ↓↘→+S
Red Endouken: segure SF, ↓↘→ e solte SF
Fake Endouken: ↓↘→+CR
Ninja Slide: ↙↓↘+C

Transition Moves

DP toWindkick: →↓↘+S, ↘↓↙+CM ou CF
2 hits to Windkick: →↘↓↙←→+CF (→+CF no impacto)

Outros Golpes

Combo Breaker: →↓↘+S ou C
Ultra Breaker: ↓↙←↙↓↘→+SF (******)
Recovery Move: →↓↘+S
Air Combo: ↘↓↙+CM
Counter Attack: ←+SR
Arremesso: →+SF
Pressure Move: →+CF
Counter Dizzy: →↓↘+SR
Air Juggle: ↙↓↘+CF

Super Moves

TigerTrash: ↓↙←↙↓↘→+SF (******)
Shadow Move: ↘↓↙→+CM (***)
MultihitWindkick: ↙↓↘←+CM (***)
Multihit Fireball: ↘↓↙+SR (***)
Slide Kick: ↙↓↘←+CF (***, precisa ser feito em um combo)
Fireball Spray: →↘↓↙←+SR (***)
Super Ninja Slide: ↙↓↘←+CF (***)

Finishers

Pseudo Ultra: ↙↓↘+CR
Ultra Combo: ↘↓↙+CR
Ultimate (Laser Sword Stab): →↓↘+CF
No Mercy (Fireball Scorcher): →↘↓↙←→+SM

Combo Starters

1:Wind Kick: ↘↓↙+C
2: Slide Kick: ↙↓↘+C
3: Laser Sword: ↘↓↙+SM ou SF
CCA:Wind Kick: ↘↓↙+CM

Linkers

1: Laser Sword: ↘↓↙+CM
2: Slide Kick: ↙↓↘+CR ou CM
3:Wind Kick: ↘↓↙+CR ou CM
Super: MultihitWindkick: ↙↓↘←+CM
Super: Slide Kick: ↙↓↘←+CF
Shadow Move: ↘↓↙→+CM

Combo Enders

1:Wind Kick: ↘↓↙+CF
2: Laser Sword: ↘↓↙+SF
3:Tiger Fury: →↓↘+SF
4: Endouken: ↓↘→+SF
5º: →↓↘+SM
Super: ↓↙←↙↓↘→+SF

Auto Combos

4-7 hits: ↘↓↙+CM / SR / →↓↘+SF / qualquer ender
7-10 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+SM / SR / →↓↘+SF / qualquer ender

Manual Combos

3-6 hits: ↙↓↘+CF / CF / ↘↓↙+CF / qualquer ender
5-8 hits: →+CF / ↘↓↙+CM / SF / SM / →↓↘+SF / qualquer ender

Auto Combos com Super Moves

11-14 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙→+CM / SR / →↓↘+SF / qualquer ender
17-20 hits: →+CF / ↘↓↙→+CM / SR / ↘↓↙→+CM / CR / →↓↘+SF / qualquer ender

Kewl Juggle Combo (precisa estar com cheap juggles ativado)

←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / CR / CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / →+SF (arremesso) / espere / ↙↓↘+CM / →+CF /

↓↙←↙↓↘→+SF

Killer Combos

30 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↙→+CM / CR / ↓↙←↙↓↘→+SF

34 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↙→+CM / CR / →+SF / voadora com CF / ↘↓↙+CM / →+CF / ↓↙←↙↓↘↘→+SF

Damage Combos

62 % : ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / ↓↙←↙↓↘→+SF

63 %: CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / ↓↙←↙↓↘→+SF

73 %: depois de ↘↓↙+CM / SR / SF / SM / SM, faça o combo: ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / CR / CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / ↘↓↙+CR

Ultra Combos

40 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF

49 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙→+CM / SR / ↘↓↙→+CM / ↘↓↙+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF

70 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+SM / SR / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↘↓↙→+CM / → +CF / ↘↓↙+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF

78 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↙→+CM / SF / SM / SM / ↘↓↙→+CM / SF / SM / SM / ↘↓↙+CR / espere / ↓↙←↙↓↘→+SF

ORCHID

Special Moves

Flik Flak: ↘↓↙+C
San: ↘↓↙+SM
Fierce San: ↘↓↙+SF
Airbuster: →↓↘+C
Tonfa Fire: ↓↘→+S
FakeTonfa Fire: ↓↘→+CR
Slide: ↙↓↘+C

Outros Golpes

Combo Breaker: →↓↘+S ou C
Ultra Breaker: ↓↙←↙↓↘→+CF (******)
Recovery Move: →↘→+C
Air Combo: ↘↓↙+C
Counter Attack: ←+SR
Arremesso: →+SF
Pressure Move: →+CF

Super Moves

Gyro Kyaku: ↓↙←↙↓↘→+CF (******)
Tiger: ↘↓↙→+CM (***)
Super San Rush: ↙↓↘←+SF (***, precisa ser feito em um combo)

Finishers

Pseudo Ultra: ↙↓↘+SF
Ultra Combo: ↘↓↙+SR
Ultimate: →↘↓↙←→+CM
No Mercy (Scorcher): ←→↘↓↙←+CM

Combo Starters

1: Flik Flak: ↘↓↙+C
2: Slide: ↓↘→+C
3: San: ↓↙←+SM
CCA: San: ↓↙←+SM

Linkers

1: Flik Flak: ↘↓↙+CR ou CM
2: Slide: ↓↘→+CM
3: San: ↓↙←+SM
Super: San Rush: ↙↓↘←+SF
Super:Tiger: ↘↓↙→+CM

Combo Enders

1: Airbuster: →↓↘+CF
2: Flik Flak: ↘↓↙+CF
3: San: ↓↘←+SF
4: Slide: ↓↘→+CR
5º: ↓↘→+SR
Super: ↓↙←↙↓↘→+CF

Auto Combos

5-8 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+SF / qualquer ender

8-11 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+SM / SR / ↘↓↙+CF / qualquer ender

Manual Combos

4-7 hits: ↘↓↙+CM / SF / ↘↓↙+SF / qualquer ender

7-10 hits: ↘↓↙+SM / SF / SM / ↘↓↙+SM / →+CF / ↘↓↙+CF

Auto Combos com Super Moves

12-15 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙→+CM / SR / →↓↘+CF / qualquer ender

19-22 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙→+CM / SR / ↙↓↘←+SF / SM / ↘↓↙+SF / qualquer ender

Kewl Juggle Combo (cheap juggles deve estar acionado)

←+SR (counter) / ↘↓↙+SM / SR / SF / SM / ↙↓↘←+SF / SM / SF / SM / ↙↓↘←+SF / SM / →+SF (arremesso) / ↙↓↘+CM / →+CF / ↓↙←↙↓↘→+CF

Killer Combos

27 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / SR / →+SF / voadora com CF / ↘↓↙+CM / →+CF / ↓↙←↙↓↘→+CF

32 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / SR / →+SF / voadora com CF / ↘↓↙+CM / →+CF / ↓↙←↙↓↘→+CF

Damage Combos

62%: →+CF / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↓↙←↙↓↘→+CF

63%: CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / CF / CM / ↘↓↙→+CM / CR / ↓↙←↙↓↘→+CF

72%: depois de ↘↓↙+SM / SR / →↓↘+SR (5º ender), faça: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / ↘↓↙+SR (ultra)

Ultra Combos

41 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙+SM / SR / ↘↓↙+SR / espere / ↓↙←↙↓↘→+CF

52 hits: ↘↓↙+CM / SR / ↘↓↙→+CM / SR / ↙↓↘←+SF / SM / ↘↓↙+SR / espere / ↓↙←↙↓↘→+CF

71 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SM / SR / ↘↓↙+SM / SR / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↘↓↙+SR / espere / ↓↙←↙↓↘→+CF

73 hits: ←+SR (counter) / ↘↓↙+SM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / SR / SF / SM / ↘↓↙→+CM / →+CF / ↘↓↙+SR / espere / ↓↙←↙↓↘→+CF

GLACIUS

Special Moves

Cold Shoulder: ↓↘→+SM
Liquidize: ↓↘→+CR
Liquidize & Uppercut: ↓↘→+C (pode ser feito no ar com CM)
Ice Grip: ↓↘→+SR
Artic Blast: ↓↙←+S
Ice Lance: ↓↘→+SF
Energy Gain: ↓↘→+CR segurado (quanto mais segurar mais ganha energia)

Transition Moves

Liquidize to Behind: ↓↘→+CM / →↘↓↙←+CF
Energy Gain to Liquidize: ↓↘→+CR segurado / ↓↘→+CM

Outros Golpes

Combo Breaker: ↓↘→+S ou C
Ultra Breaker: ←↙↓↘→←+SR (******)
Recovery Move: ↓↘→+CM ou CF
Air Combo: ↓↘→+CF
Counter Attack: ←+SR
Arremesso: →+SF
Pressure Move: →+CF
Counter Dizzy: ↓↘→+SF

Super Moves

Artic Slam: ↙↓↘←+SM (******)
Artic Breath: →↘↓↙←→+SF (***)
QuadThrow: ←↙↓↘→←+SR (******)
Reverse Uppercut: ↓↙←+CF (***)
Super Uppercut: ↙↓↘←+CF (***)
Super Liquidize Uppercut: →↘↓↙←+CF (***)
Super Cold Shoulder: ↙↓↘←+SM (***)

Finishers

Pseudo Ultra: ↓↙←+CR
Ultra Combo: ↓↘→+CR
Ultimate (Ice Spear): →↘↓↙←→+CM
No Mercy (Ice Crusher): ←→↘↓↙←+CR

Combo Starters

1: Icy Grip: ↓↘→+SR
2: Liquidize: ↓↘→+CF
3: Cold Shoulder: ↓↘→+SF
CCA: Liquidize: ↓↙←+SF

Linkers

1: Liquidize: ↓↘→+CM
2: Cold Shoulder: ↓↘→+SM
Super: Uppercut Rush: ←↙↓↘→←+CF
Super: Artic Slam: ←↙↓↘→←+SM

Combo Enders

1: Icy Grip: ↓↘→+SR
2: Liquidize: ↓↘→+CF
3: Ice Lance: ↓↘→+SF
4: Artic Blast: ↓↙←+CR
5º: ↓↘→+CR
Super: ←↙↓↘→←+SM

Auto Combos

4-7 hits: ↓↘→+SM / SR / ↓↘→+SF / qualquer ender

7-10 hits: ↓↘→+SR / SF / ↓↘→+SM / SR / ↓↘→+SF / qualquer ender

Manual Combos

3-6 hits: ↓↘→+SM / SF / ↓↘→+SF / qualquer ender

7-10 hits: ↓↘→+SM / SF / SM / ↓↘→+CM / CF / CM / ↓↘→+CF / qualquer ender

Auto Combos com Super Moves

11-14 hits: ↓↘→+SM / SR / ←↙↓↘→←+SM / SR / ↓↘→+SR / qualquer ender

9-12 hits: ←+SR (counter) / ↓↘→+CM / ←↙↓↘→←+CF / ↓↘→+CF

Kewl Juggle Combo (com cheap juggles acionado)

←+SR (counter) / ↓↘→+CM / SR / SF / SM / ←↙↓↘→←+SM / SR / SF / SM / ←↙↓↘→←+SM / SR / →+SF (arremesso) / ←↙↓↘→+CM / ←↙↓↘→←+SR

Killer Combos

27 hits: ←+SR (counter) / ↓↘→+CM / SR / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / SM / ←↙↓↘→←+SF / voadora com CF / ↓↘→+CM / ←+CF / ←↙↓↘→←+SR

Damage Combos

72%: CF / CM / ←↙↓↘→←+SM / SR / CF / CM / ←↙↓↘→←+SM / SR / ←↙↓↘→←+SR

72%: depois de ↓↘→+SM / SR / ↓↘→+SM / SR / ↓↘→+SM, faça: ←+SR (counter) / ↓↘→+CM / SR / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / ↓↘→+CR

100%: ↓↘→+SM / ←↙↓↘→←+SR / ↓↘→+CM / SR / ←↙↓↘→←+SR / ↓↘→+CM / ←↙↓↘→←+SR / ↓↘→+CM / CF / ↓↘→+CF (cheap juggle deve estar acionado)

Ultra Combos

40 hits: ↓↘→+SR / SF / ↓↘→+CM / SR / ↓↘→+CR / espere / ←↙↓↘→←+SR

51: ↓↘→+SM / SR / ←↙↓↘→←+SM / SR / ←↙↓↘→ / ←+CF / SM / ↓↘→+CR / espere / ←↙↓↘→←+SR

70 hits: ←+SR (counter) / ↓↘→+CM / SR / ↓↘→+SM / SR / ←↙↓↘→←+SM / SR / ←↙↓↘→+SM / SR / ←↙↓↘→←+SF / →+CF / ←↙↓↘→←+SM / →+CF / ↓↘→+CR / espere / ←↙↓↘→←+SR

73 hits: ←+SR (counter) / ↓↘→+CM / SR / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / SF / SM / ←↙↓↘→←+CF / CM / SM / ←↙↓↘→←+CF / →+CF / ←↙↓↘→←+CF / →+CF / ↓↘→+CR / espere / ←↙↓↘→←+SR

GARGOS

Special Moves

Flame: ↓↘→+SR
Fly: ↑+SF
Air Fireball: ↓↘→+SF (no ar)
Shoulder Dash: ↓↙←+CM ou CF
Jumping Overhead Slam: ↓↘→+C (no ar)
Laugh: ↓↙←+SF
Uppercut: →↓↘+SF
Claw Uppercut: ↓+S
GargosTremor: ↙↓↘+CF

Transition Move

Hiper Jump: ↑↑ (no ar) + SF ou CF
Energy Reflect: ↓↙←+SF e segure SF

Outros Golpes

Combo Breaker: ↓↘→+S ou C
Recovery Move: ↓↘→+SF
Air Combo: ↓↘→+S
Counter Attack: ←+SR
Arremesso: →+SF
Pressure Move: →+CF
Air Juggle: ↓↘→+CF

Combo Starters

1: Jumping Overhead Slam: ↓↘→+SF
2: Double Claw Dash: ←→+C
3: Shoulder Dash: ↓↙←+C

Combo Enders

1: ↓↘→+SF
2: ↓↘→+SF
3: ↓↘→+SF
4: ↓↘→+SF

O IMPÉRIO ATACA NO NINTENDO 64

Depois de fazer sucesso em vários consoles com games de gêneros variados, Star Wars chega para detonar no 64 bits da Nintendo.

O game é bem variado e divertido, com ação ininterrupta. Há fases de tiro, corrida, estilo Doom, e todas são bem diferentes umas das outras, assim fica até difícil enjoar do game, dá vontade de jogar até passar para ver a próxima fase. Os gráficos estão ótimos, mas nada impressionante para um 64 bits, a textura dos polígonos é super detalhada e os pixels não aparecem mesmo com zoom máximo. As músicas parecem tiradas do filme, mas o show fica por conta dos efeitos sonoros, ainda mais se você tiver uma TV Stereo, é de enlouquecer. A jogabilidade não ficou ótima, mas é satisfatória.

Shadows of the Empire não aproveitou bem a capacidade do Nintendo 64, mas mesmo assim, vale a pena dar uma conferida no game, é diversão garantida.

Comandos

Controlando o Snowspeeder

A ..... Aumentar a velocidade
L ou R ..... Diminuir a velocidade
B ..... Atirar
Z ..... Jogar cabo
▼, ▲, ▶, ◀ ..... Mudar ângulo de visão

Controlando Dash Rendar

A ..... Pulo
B ..... Atirar
Z segurado + direcional ..... Olhar
R ..... Abrir portas / ativar switches
L ou ▶ ..... Mudar ângulo de visão
▼ ..... Agachar
▲ ..... Trocar de arma
◀ ..... Ativar / Desativar Jetpack

Controlando a mira da nave Outrider

A ou B ..... Atirar
▼, ◀, R ou Z ..... Mísseis
L ou ▶ ..... Mudar ângulo de visão

Controlando a moto à jato

A, ▲ ou ◀ ..... Acelerar para frente
B ..... Acelerar para trás
▶ ..... Mudar ângulo de visão

Controlando a nave Outrider (última fase)

A ..... Acelerar
B ..... Atirar
R ..... Diminuir a velocidade
Z, ◀, ▲ ou ▼ ..... Atirar míssel
L ou ▶ ..... Mudar ângulo de visão

Os efeitos do game são bem legais e a textura dos objetos é super realista.

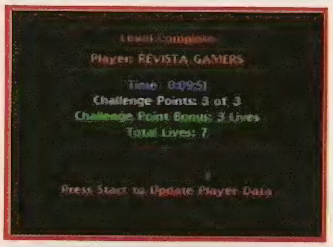
Mesmo com zoom no máximo, os pixels não aparecem.

NINTENDO 64

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE				
NINTENDO	-	64 MEGA		
AÇÃO/TIRO	-	1 JOGADOR		
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	86	
MÚSICA	84	DIFICULDADE	86	
EF. SONOROS	97	ORIGINALIDADE	92	
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	90	

CRÍTICA

O game tem ação do começo ao fim e efeitos sonoros de arrasar, confira.



Após cada fase você confere o seu Status, quanto mais Challenge Points, mais vidas você terá para a próxima fase.

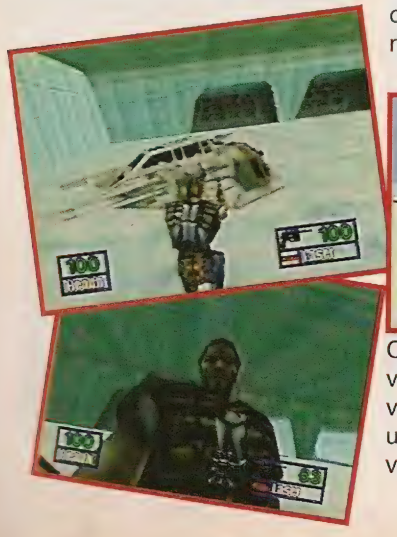
Antes de cada fase você obtem algumas informações bem úteis.

Logo no começo do game, você já sente a potência do console com efeitos especiais de arrasar.

Estes caras podem ser detonados apenas com tiros, mas atire só na parte superior e desvie-se para não bater.

Na primeira parte da primeira fase, basta você detonar todas as naves, guie-se pelo radar.

Para acabar com os AT-AT Walkers, passe do lado deles e aperte o botão Z para jogar o cabo quando aparecer a mensagem.



Com o cabo preso, você deverá dar umas três ou quatro voltas para derrubar o bicho, use o botão R para diminuir a velocidade.

TECNOFAX

SUPER NINTENDO - NINTENDO
MASTER SISTEM - PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM - HI TOP GAME - JAGUAR
MEGA DRIVE - SEGA SATURN
NEO GEO - PLAYSTATION
NINTENDO 64

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

Assistência Técnica Especializada em Video Games, Acessórios e Componentes Nacionais e Importados

Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 Anos.

Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo Japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

Destravamos Nintendo Americano - S/NES - S/Famicon - Mega Drive - Genesis - Saturn PLAYSTATION

Temos modulador de RF para Mega Drive Japonês, Transcoder Interno e Externo para Playstation

Transcodificação de Sega CDX, Jaguar, 3DO, Playstation, Sega Saturn em 2 Horas (2 Anos de garantia)

Adaptadores para Cartuchos Super Famicon e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX INCLUSIVE PARA CONSERTOS

Modulador RF Playstation e Saturn
Transcodificamos TV's

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP01207-OOO - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

Você pode alternar entre vários ângulos de visão diferentes, escolha o que achar melhor e detone.

Fique atirando e os seus tiros vão automáticamente para os inimgios, mesmo que eles estejam bem longe.

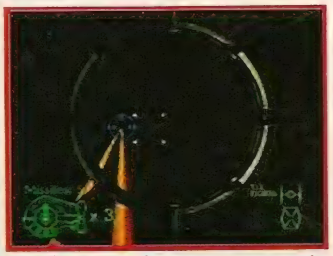
Fique esperto ao abrir as portas, pode haver inimigos loucos para acabar com você.

Aqui você deverá ativar os switches para ligar os dois reatores.

Alguns Challenge Points estão bem escondidos. Para pegar este, espere um pouco antes de avançar na parte em que o chão se abre, também há uma vida do outro lado.

Há três maneiras para detonar este monstrão: a mais difícil, ficar um tempão no chão atirando nos pés dele; subir pelas caixas e atirar na cabeça dele pelas plataformas ou então o jeito mais fácil, segui-lo por trás e quando estiver já embaixo dele, segure o botão Z e segure ↓, Dash vai olhar para cima, aí é só atirar várias vezes na cabeça do robô e ele não vai durar muito.

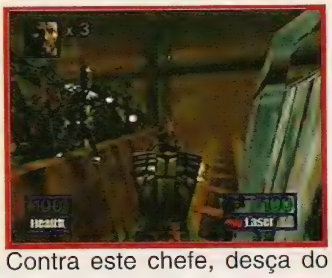
Nesta fase, detone os meteoros vermelhos para ganhar Challenge Points.



Você deve detonar um certo número de naves para passar de fase.

Na fase do trem, fique esperto para se abaixar e pular os obstáculos.

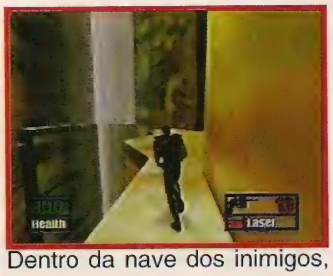
Algumas vezes você terá que pular de um vagão para outro, evite pular durante as curvas.



Contra este chefe, desça do trem, suba e siga pela ponta, pegue os Seekers e atire pra valer, evite ficar perto do chefe.

Na fase Gall Spaceport, você vai cansar de subir uma montanha e ainda vai fazer um rolê com o Jetpack.

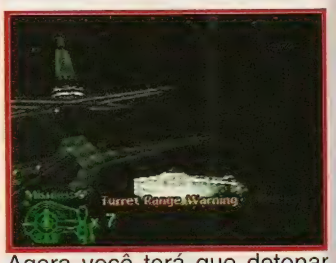
Na tela da moto, você deve ser rápido e detonar todos os Bikers que aparecerem.



Dentro da nave dos inimigos, você deverá tomar muito cuidado, o perigo está em toda parte.

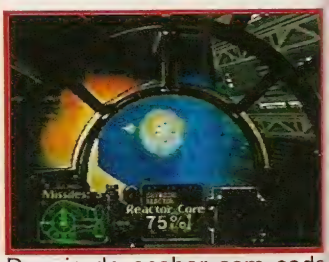
Até nos esgotos você terá que detonar inimigos. Durante a fase inteira você fica com o Jetpack.

Na primeira parte da última fase, detone o maior número de naves possível, a cada 15 você ganha uma vida.



Agora você terá que detonar cada uma das 4 pontas do Skyhook, voe acelerado para desviar-se dos tiros.

Quando chegar perto de uma das pontas, troque de visão, diminua a velocidade e atire rapidamente, alguns mísseis também ajudam.



Depois de acabar com cada uma das pontas do Skyhook você deverá entrar na nave, acabar com os 4 lados do reator e ainda escapar com vida. Boa Sorte!

DIVERSÃO PURA

MARIO KART 64

Há quatro classes de Kart: 50, 100 e 150 cc. Terminando tudo com ouro você poderá correr nas pistas invertidas (última opção).

Quando você termina uma classe de pistas, aparece a taça de ouro indicando.

Para 1P, você pode jogar no Mario GP ou Time Attack; para 2P há o Mario GP, VS. e Battle; para 3P ou 4P só há VS. e Battle; apertando o botão L você vai para a tela de Options e apertando o R você confere os records das pistas.

A primeira opção é Retry (correr novamente na mesma pista com os mesmos personagens), a segunda é Course Change (trocar apenas a pista), a terceira é Driver Change (trocar apenas de personagem) e a última é para voltar à tela principal.

Chegando em 1º no Mario GP, você ganha 9 pontos para o ranking geral, em 2º são 5 pontos, em 3º você ganha 3 pontos, em 4º ganha 1 ponto, de 5º para cima você não se classifica para a próxima corrida.

Super Mario Kart para Super NES é um dos games mais divertidos de todos os tempos, o game foi lançado algum tempo depois do lançamento do console. Agora, com um novo console de 64 bits, a Nintendo decidiu lançar uma nova versão melhorada de Mario Kart para desbancar o sucesso de seu antecessor. Mario Kart 64 para o Nintendão é um verdadeiro show de diversão. O esquema de jogo é basicamente o mesmo do game para Super NES, mas com novidades que tornam o jogo ainda mais divertido.

Você escolhe 1 dos 8 personagens do game (Mario, Luigi, princesa Peach, Kinopio, Yoshi e Koopa que já participaram da versão Super NES e Donkey Kong e Wario que correm apenas nesta versão) e parte para a corrida. Logicamente, o objetivo é vencer a corrida, mas não é um game de corrida comum, em Mario Kart, você pode sacanear os adversários, e é justamente aí que está a diversão do game. Imagine você estando em 2º lugar e ver o cara na sua frente na reta final, em um game de corrida comum certamente você veria ele vencer a corrida e ficaria morrendo de raiva, mas em Mario Kart, você pode acabar com a raça dele e sair vitorioso, só depende do item que você tem. Durante a corrida você pode pegar itens (mas só dá para carregar um por vez), que podem ser cascos para jogar nos inimigos, ou uma banana para fazer os outros escorregarem, um turbo para ganhar mais velocidade ou até um raio para encolher todos os outros corredores. Jogando com 2, 3 ou até 4 jogadores ao mesmo tempo vira uma festa, é um festival de gargalhadas, você não vai conseguir se conter ao sacanear os seus amigos no game, só jogando para sentir a sensação.

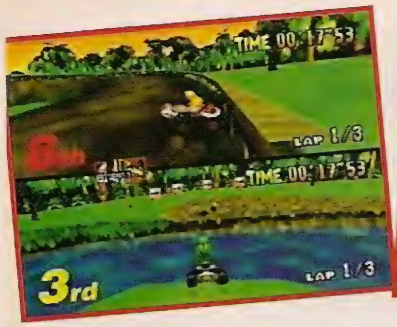
Os gráficos são muito bem trabalhados, mas não utilizam bem a capacidade do console, não há muitos efeitos especiais ou outras frescuras, mas a velocidade é muito boa, mesmo jogando 4 ao mesmo tempo. O som cumpre seu papel, as músicas são legaizinhas e os efeitos sonoros são engraçadinhos e bem variados. A jogabilidade é arrasadora, você controla o kart com o Analog Stick e os comandos são bem simples, rapidinho você pega as manhas.

Se você está querendo se divertir, junte a galera no fim de semana para jogar este game, pode ter certeza de que vai ser uma festa.

NINTENDO 64			
MARIO KART 64			
NINTENDO	–	64 MEGA	
CORRIDA	–	1 A 4 JOGADORES	
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	83	DIFICULDADE	74
EF. SONOROS	86	ORIGINALIDADE	89
DIVERSÃO	98	CLAS. FINAL	90

CRÍTICA

Um dos games mais divertidos de todos os tempos ficou ainda melhor no 64 bits, é diversão garantida.



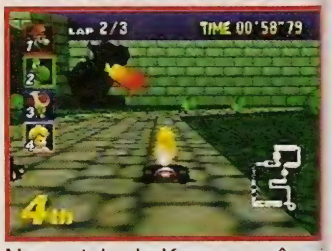
COMANDOS

A	Acelerador
B	Freio
↓+B	Marcha a ré
Z ou ▼	Usar item
▲	Mudar ângulo de visão
▶	Mudar indicações na tela
R	Pulo

São oito personagens para você escolher, Peach e Yoshi são os melhores para iniciantes.

No modo Battle, você deve estourar os três balões do adversário.

Mantenha a reta neste super pulo ou você vai bater na montanha e perder um tempão.



No castelo de Koopa você vai enfrentar perigos quentíssimos.

Você já conhece estas marcas?

Se você terminar todas as classes em 50, 100 e 150 cc, você poderá correr nas pistas invertidas e até a tela de apresentação vai mudar.

O logo da Nintendo ficou animalíssimo.

Evite bater nos bonecos de neve que parecem inofensivos mas dão uma tremenda dor de cabeça.

Cuidado para não cair nos buracos e entrar numa fria.

O melhor item para sacanear os adversários é o raio.

O castelo de Mario 64 também faz a sua participação em Mario Kart 64.

O modo para 4 jogadores é uma zona total, pura diversão.

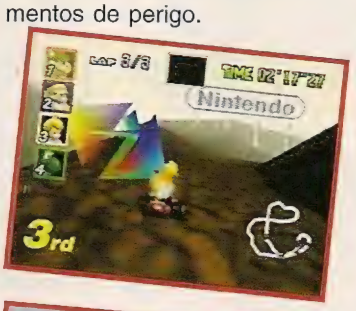
São 4 torneios diferentes cada um com 4 pistas.

Você deve passar pelas interrogações para conseguir itens.

O casco vermelho triplo é um ótimo item, segure-o para momentos de perigo.

Passe rapidamente pelo trem, tomando cuidado para não ser atropelado, e os adversários vão ficar para trás.

Com os cascos triplos, basta encostar nos adversários para derrubá-los.



São 4 pistas para você se divertir no modo Battle.

Neste salto, vá para esquerda para cortar caminho mas cuidado para não bater no navio.

Nesta pista há vários caminhos, ao chegar nesta parte, ao passar das interrogações, vire para esquerda e siga reto.

Cuidado com este ovão enorme, passe pelos cantos para não ser esmagado.

No último estágio, tome cuidado para não bater nestes bichos.

Apertando o botão R no menu principal, você poderá ver os records de cada pista.

Correndo no modo reverso na pista da cidade os carros vêm na contramão, tome cuidado.

Dicas

Para **largar com velocidade turbo**, segure o botão de acelerador pouco antes de acender a luz azul, se você segurar o botão no momento certo, seu kart vai largar com turbo e os adversários vão comer poeira. Para correr no **Mirror Mode**, ou seja, as pistas reversas, basta você terminar todas as classes de pista em com todos os tipos de karts ficando em 1º no ranking. Os **melhores personagens para iniciantes** são o Yoshi e a princesa Peach. Sempre que você **cair num buraco**, não fique acelerando, espere seu kart voltar para a pista e só então acelere novamente. Você pode **jogar um casco verde para trás**, basta segurar ↓ e usar o item, então quem estiver vindo atrás vai se dar muito mal. Também dá para **jogar uma banana para frente**, é só segurar ↑ e usar o item, bem útil se você estiver querendo sacanear o cara que está na sua frente e só tem uma banana. Além disso, ainda dá para **segurar um casco verde ou uma banana**, basta apertar e segurar o botão Z ou ▼, o item vai ficar "preso" na parte de trás de seu kart e quem encostar por trás vai se dar mal, para soltar o item basta soltar o botão. O **item do fantasma** rouba o item do kart mais próximo, ou seja, se você usar o fantasma e do seu lado o adversário estiver com uma raio, você vai ficar com o raio e ele sem nada.

FLASH GAME

NINTENDO 64
Cruis'n USA
Nintendo / Midway
Corrida

Gráfico 7
Som 6
Jogabilidade 7
Diversão 7

Um jogo de corrida é sempre bem-vindo, ainda mais quando vem do arcade. Quando Cruis'n USA foi lançado, foi um grande sucesso, mas agora é o seu Nintendão que está experimentando este jogo que amargou os game maníacos com uma conversão fraca, que não aproveitou a capacidade do console. Os gráficos não chegam a impressionar, o som está médio, a jogabilidade ainda se salva. Mas se você gosta de jogos de corrida vale a pena dar uma conferida.

SATURN
Enemy Zero
Warp
Adventure

Gráfico 10
Som 10
Jogabilidade 8
Diversão 10

Depois do grande sucesso do game D, a Warp vem com uma grande bomba, Enemy Zero, um jogo arrasador! Com um enredo de tirar o fôlego e quebra-cabeças animais. Você é Lara e precisa ativar portas e manusear computadores, enfrentando aliens enfurecidos dentro de uma nave, a qual terá que passar por quatro torres. Os gráficos arrazam, a maior parte do jogo é em CG (computer gráfics) e alguns parecidos com Doom, a jogabilidade é um pouco lenta e um som bem sinistro. **Confira na próxima Gamers tudo sobre esse jogaço: mapas, estratégias completas, cotação mais detalhada e muito mais.**

SATURN
Dragon Force
Working Designs
RPG / Estratégia

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 7

A Working Designs inovou com Dragon Force e conseguiu colocar mais de 60 horas de jogo e 150 personagens diferentes que você encontrará no decorrer do game. Com batalhas incríveis, parecem tiradas do filme Coração Valente. Os gráficos ficaram demais, com cenas em desenho, e um som envolvente. No começo parece chato mais depois de pegar as manhas você não vai mas querer parar.

NINTENDO 64
Wonder Project J 2
Enix
Adventure

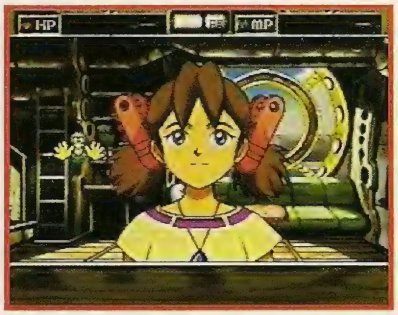


Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

O primeiro Wonder Project J saiu para Super Famicom apenas no Japão, e não fez muito sucesso por aqui, agora a Enix lança a sua continuação para Nintendo 64. O game tem gráficos em 2D super coloridos e com muito bom humor. Você controla um passarinho esperto que deve ajudar a sua amiga robô ensinando o que pode ou não pode fazer durante o game. A animação é demais e o som é bem suave. Quem gosta do estilo vai se apaixonar, o game é viciante.

SATURN
Terra Phantastica
Sega
RPG / Estratégia

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 7

Mais um RPG para Saturn, mas novamente, apenas no Japão. As cenas do mapa são parecidas com o famoso jogo da própria Sega, Shinning Force; as cenas de batalha se parecem muito com os RPGs tradicionais. Os gráficos não são o ponto forte do game, o som está bem rítmico, no começo parece chato, mas depois começa a ficar divertido. Não espere, jogue já!

SATURN
Airs Adventure
Game Studio
RPG

Gráfico 7
Som 7
Jogabilidade 6
Diversão 6

Airs Adventure é um game totalmente Medieval que a Game Studio está lançando para os fãs de um bom romance, um jogo muito mais adulto. O game é inteiramente poligonal, com lutas radicais usando espadas como armas. Os gráficos estão muito granulados, o som está na média e a jogabilidade um pouco confusa. É um jogo de muita paciência, você tem que ter nervos de aço. Jogue pelo enredo, se você entender japonês.

PRO
IMAGEM
SAMURAI SHODOWN IV
AMAKUSA'S REVENGE

QUEREMOS SANGUE

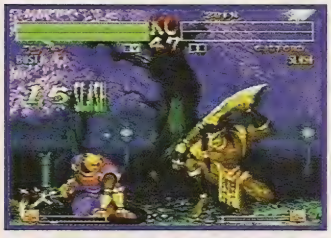
Tudo bem! Você jogou Samurai Shodown 4 nos arcades e adorou o game. Agora a SNK acaba de lançar a versão para Neo Geo CD, censurando novamente a violência, mas graças à GAMERS você poderá jogar o game com todo o sangue que tem direito.

Se você ligar o console e começar a jogar o game, vai notar que ao invés de sangue, os lutadores perdem leite e também que você não pode cortar os adversários ao meio nem se suicidar, dar Fatalities e coisas do gênero. Com o truque para violência, o game fica 100% mais divertido, até parece outro jogo.

Deixando a questão da violência de lado, vamos comentar mais sobre o sistema de jogo. Pouca coisa mudou em relação ao SS3, todos os lutadores estão de volta e ainda há mais 3 seminovos (Tam Tam, Charllote e Jubei) e 2 inéditos (Kazuki e Sogetsu Kazama). Para aumentar a duração de cada round, a barra de energia dobrou de tamanho. Além disso ainda tem Combos manuais, como os de MK3, e a explosão de raiva.

Os gráficos estão com um nível de detalhes animal e a animação dos lutadores beira a perfeição. A jogabilidade continua no padrão SNK, ou seja, de-to-nan-te. O som, como sempre, melhorou bastante na versão para CD, os efeitos sonoros são os mesmos do Arcade, mas as músicas estão com arranjos muito melhores e matam à pau. A música de Galford, por exemplo, é a mesma de SS2 mas numa versão remixada e a música de Nakoruru, que tinha arranjos com violino em SS3, agora é tocada com flauta-doce, só ouvindo para conferir.

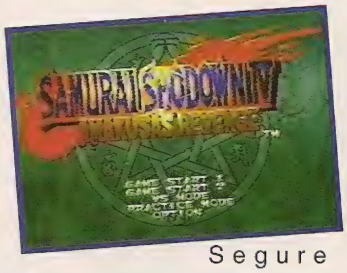
Não deixe de jogar mais este game com a qualidade SNK, com muita porrada, sangue e violência, mas só na telinha, é claro.



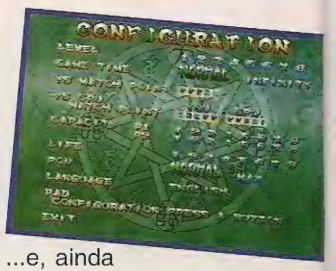
Os combos extensos enchem sua barra de power para aplicar um especial.

SAMURAI SHODOWN IV AMAKUSA'S REVENGE

Sangue! Sangue! Sangue!



Segure Start, coloque o cursor sobre o Options, aperte o botão A...



...e, ainda com Start pressionado, coloque o cursor sobre a opção Exit e aperte ABCD.

Agora também há Fatalities, assim como em MK, basta executar o comando e assistir a destruição (mas apenas com o truque de sangue).

A maioria das características de SS3 continuam presentes, assim como a escolha de duas personalidades para cada lutador.

COMANDOS

A ..... Golpe Fraco
B ..... Golpe Médio
C ..... Golpe Forte
D ..... Chute

NEO GEO CD			
SAMURAI SHODOWN 4			
SNK	- CD		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	96	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	94	DIFICULDADE	82
EF. SONOROS	92	ORIGINALIDADE	88
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	94

CRÍTICA

Um ótimo game de luta, apenas isso, mas com o truque para violência o game fica simplesmente viciante.

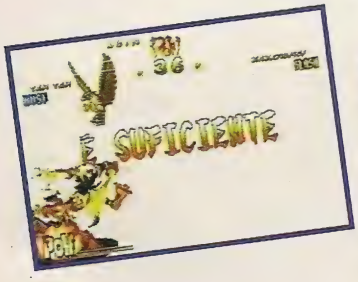
Golpes Comuns

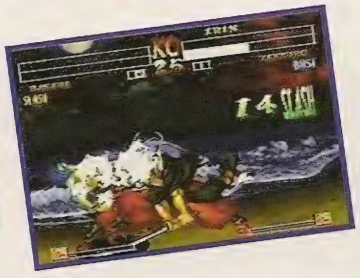
Esquiva: AB
Virar para as costas do oponente: →+AB (perto)
Golpe alto: BC
Empurrar o inimigo: →+C (de perto)
Puxar o inimigo: ←+C (de perto)
Anular golpe médio de espada: ↓↙←→+D (com espada)
Pegar golpe médio de espada e arremessar o oponente: ↓↙←→+D (sem espada)
Bater no inimigo caído: ↘+espada ou ↑+espada
Levantar rolando: ← ou → (com seu lutador caído)
Levantar rápido: ↖, ↑ ou ↗ (com seu lutador caído)
Ganhar energia: ↓+espada repetidamente (com seu lutador caído)
Explosão de raiva: ABC (1 por luta)
Rage Combo: ABC (após a explosão de raiva)
Rage Dash Attack: BCD (após a explosão de raiva)
Deixar a arma: Start 3 vezes
Pegar a arma: A ou B (próximo à arma)
Corrida: →→
Deslocamento rápido para trás: ←←
Iniciar combo manual: CD
Combo 1: CD, A, A, A
Combo 2: CD, A, B, C
Combo 3: CD, B, B, C
Combo extenso 1: CD, →+A, A, B, B, C, C, A, B, C, C, C, C, C
Combo extenso 2: CD, →+A, A, C, B, A, C, B, A, C, B, A, C, B
Suicídio: ←→↓+Start (só com truque para sangue)
Pow Special: ←→↓+AB

Dicas

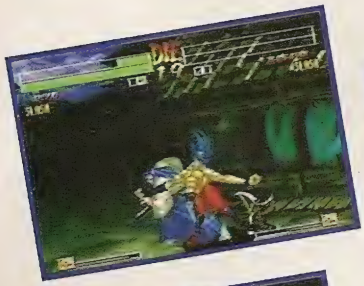
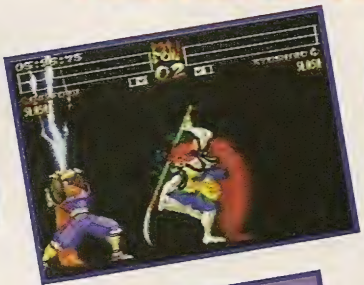
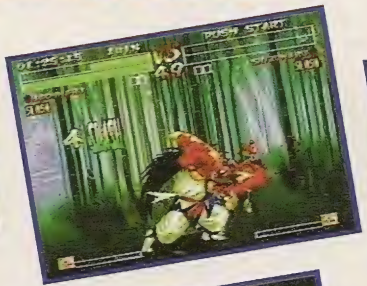
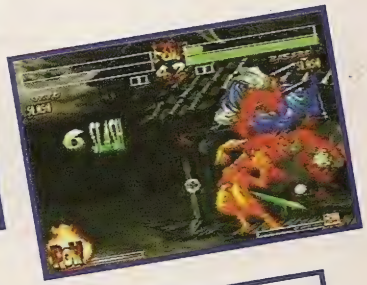
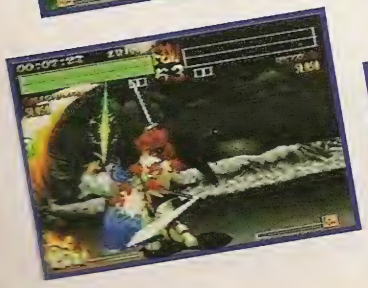
Após escolher o seu lutador, você pode optar por **Medium Grade** (lutador normal), **Upper Grade** (seu lutador fica mais rápido e a barra de Pow enche mais rápido, mas você não pode se defender) e o **Begginer Grade** (você pode fazer um 4 hit combo apertando CD e o Pow Special é acionado com ABCD, mas sua barra de Pow enche mais lentamente e você não pode realizar a explosão de raiva). Faça a **explosão de raiva** quando seu lutador estiver com pouca energia, quanto menos energia você tiver, mais seu pow vai encher e você só poderá realizar um Rage Combo ou um Rage Dash Attack enquanto a barra de pow durar. Outra vantagem de se fazer a explosão de raiva com pouca energia é que o **Rage Dash Attack** tira uma quantidade de energia do adversário igual à quantidade de energia que você "queimou" fazendo a explosão de raiva. Você pode realizar a **explosão de raiva quando estiver tomando um combo** para anular o combo e ainda contra-atacar. Para **ativar sangue e violência** no game, segure Start no menu principal e, sem soltá-lo, entre no Options com o botão A, ainda com Start segurado, coloque o cursor sobre a opção Exit e aperte ABCD. Apenas com o código para violência você poderá cortar os inimigos ao meio, executar o suicídio, fazer um Fatality e tudo com sangue mesmo. Realizando um **suicídio**, você começará o próximo round com o Pow no máximo (se houver próximo round). Fazendo o combo extenso, que varia de 14 a 18 hits dependendo do lutador, sua barra de Pow fica cheia instantâneamente. Ainda não sabemos ao certo como se aplica um **Fatality** no oponente, mas conseguimos acessar o Fatality nas seguintes condições: ganhando o primeiro round com Perfect, vencendo a luta em menos de 1 minuto, o último golpe foi uma espadada forte estando quase encostado do oponente, o último golpe mandou o oponente para uma distância média, o adversário era Ukyo. Para **jogar com Zankuro**, o último chefão, basta segurar BCD e, sem soltá-los, apertar o botão A, na tela de seleção de lutadores no Vs. Mode. Confira mais golpes na GAMERS nº 14.

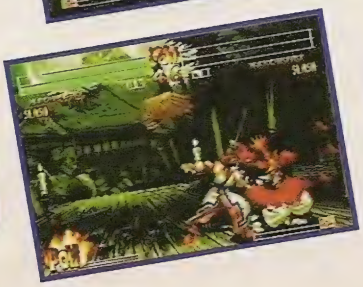
ASSIM É SAMURAI SHODOWN 4 SEM SANGUE





E ASSIM É O GAME COM TODO O SANGUE E VIOLÊNCIA QUE VOCÊ TEM DIREITO



MULTI MÍDIA

Finalmente !!!
Depois de alguns "ANOS" esta pi tando a primeira versão (demo) par o PC do jogo de cartas Magic The Gathering
E o jogo promete que chega até a metade do ano...
E outros lançamentos estão nas telas do seu micro esperando para serem jogados. Então vá correndo até a loja mais próxima e veja de perto as novidades que estamos antecipando aqui...

MAGIC The Gathering®

FINALMENTE ESTA CHEGANDO !!!!

AQUI VOCÊ ESCOLHE QUAL O TIPO DE DECK QUE SERÁ USADO NO DUELO

Nem dá para acreditar. Mas já esta disponível na Internet um demo JOGÁVEL de Magic The Gathering no site da Microprose:

http://www.microprose.com

ESTAS SÃO AS CARTAS APOSTA DESTE DUEL

Magic foi o primeiro Collectible Card Game (CCG) a ser lançado no mundo. Foi criado por um matemático chamado Richard Garfield sendo comercializado em vários países e traduzido para vários idiomas, incluindo o Inglês, Francês, Alemão, Português, Japonês, Chinês e Espanhol. Ja foram vendidos mais de 2 bilhões de cartas em todo mundo e a cada dia o jogo se torna ainda mais divulgado (e jogado) por todos os cantos do planeta. Aqui no Brasil a DEVIR é a representante da Wizards of the Coast (empresa que detém os direitos de fabricação do jogo).

COMO É O CARD GAME ?

Em Magic dois (ou mais) magos devem duelar para ver qual deles é o mais poderoso. Para isto cada um deles constói o seu deck de magicas usando cartas que representam estas magias. Existem mágicas de invocação de criaturas, de causar dano ou de recuperar de danos sofridos. As magicas (ou cartas) são vendidas em pacotes que lembram um pouco nossas FIGURINHAS, pois vem fechadas em uma embalagem e não se sabe o que existe dentro dela. Depois de aberta você encotra cartas COMUNS, INCOMUNS e RARAS. Depois disto você poderá trocar as cartas que você não estiver usando com algum amigo por outras que serão mais úteis para você. Depois de comprar e trocar bastante você terá um deck de mágicas bem poderosas e poderá disputar duelos cada vez mais emocionantes. Apenas para ter uma idéia, todos os anos a Wizard realiza em Seattle (cidade americana onde esta sediada a empresa) um campeonato mundial, com representantes até do Brasil. Os prêmios distribuidos chegam ao total de US$ 1.000.000,00 (HUM MILÃO DE DÓLARES !!!).

NÃO É PRECISO MAIS FICAR FAZENDO CONTAS PARA DAR UMA FIREBALL...

COMO É O COMPUTER GAME ?

O demo dá uma idéia de como o jogo poderá ser: emoção e diversão em combates cada vez mais disputados. O demo pode ser jogado apenas entre um jogador e o computador. Você pode escolher um dos decks existentes (um para cada cor). Cada um deles possui cartas da quarta edição e algumas cartas INÉDITAS, que nunca chegaram a ser lançadas. Existe um deck branco com Leões da Savana, Cavaleiro Branco e Armagedom, um deck Preto, com Lua Malígna e Drenar Vida, um Azul com Merfolks e Contra Mágica, um vermelho de dano direto e Shivan Dragon e um verde de Elfos e Mevlevi.

As partidas podem ser por ANT (aposta) onde os dois jogadores "APOSTAM"

ESTA E' ATELA DE COMBATE E VOCÊS PODEM VER QUE DESTA VEZ FUI "MASSACRADO"...

ESTA É A TELA DE UMA VERSÃO ANTIGA DO JOGO E FOI TIRADA HÁ MAIS DE UM ANO

Os gráficos em SVGA realmente impressionam pois a resolução (640 x 480 ao invés de 320 x 200) permite mostra na tela detalhes que antes eram impossíveis de serem vistos.
As tropas que poderão ser construidas agora também foram aumentadas. Existem soldados, veículos aéreos, terrestres e marítimos. Armas mortais e poderosas também estão a sua disposição.
Se você gosta de jogos de estratégia NÃO PODE PERDER ESTE JOGO !!!

OS GRÁFICOS FORAM FEITOS EM SGI E ESTÃO EXCELENTES

AS ANIMAÇÕES ENCHEM OS DOIS CDS E DÃO MAIS EMOÇÃO A TRAMA DO JOGO

O JOGO É DIVERSÃO GARANTIDA

AS BATALHAS ESTARÃO REPLETAS DE INIMIGOS INVENCÍVEIS

O JOGO PROMETE SER AINDA MELHOR QUE QUAKE...

UNREAL

Você já deve estar sabendo que a Intel esta lançando um novo chip usando a tecnologia MMX (MultiMedia eXtension). Esta tecnologia permitirá que os jogos possam usar rotinas especiais, ficando mais rápidos e usando recursos que há algum tempo atrás seriam impossíveis. A parte do computador que vai ganhar mais com isto será o VÍDEO. Novos jogos vão sair usando estas rotinas gráficas permitindo jogar em mundos com 16 milhões de cores (atualmente usamos apenas 256 cores na tela). Imagine o que será um jogo com esta resolução de cores...

E o primeiro jogo já esta na boca do forno: UNREAL.
Este é mais um jogo desenvolvido pela EPIC (muito famosa pelos seus Sharewares) e deverá chegar as telas até a metade do ano. Mal podemos esperar para ver este sucessor de Quake e Duke 3D...

Outro preview neste mês é: BLOOD.
E parece que DOOM ainda vai ter muitos sucessores. O jogo desenvolvido pela 3D REALMS esta prometendo trazer emoção e principalmente diversão (mais pelas armas: imagine matar o inimigo usando uma boneca Voodoo) para os jogadores de micro. De resto parece ser o mesmo... Vamos aguardar para ver se o jogo vai trazer algo de novo.
É isto aí, acabou... mas no mês que vem tem mais...

...E PELOS GRÁFICOS AQUI NÃO PARECE

...E MATAR SEUS INIMIGOS COM VOODOO É MAIS NOVO AINDA...

Qualquer dúvida basta enviar um e-mail para *mcamara @cwaynet.com.br*

AS ARMAS PELO MENOS SÃO NOVAS...

ESTAS SÃO DUAS DAS CARTAS "INÉDITAS" DO JOGO

DRAGÕES E DRAKES... NÃO FALTAM SERES ALADOS...

uma de suas cartas e o vencedor do duelo fica com as duas e o perdedor com uma a menos no seu deck. O computador pode ser instruido a jogar como iniciante ou avançado, fazendo com que as pessoas que não tiverem um conhecimento muito grande do jogo poderão aprender sem ter que passar muita vergonha jogando contra alguém mais forte. Os decks são bem faceis de jogar e até existem programas na Internet que permitem MUDAR as cartas e jogar em duas pessoas.

A versão final deverá ter umas 400 cartas, incluindo as 9 poderosas (Black Lotus, 5 Moxes, Time Walk, Time Twister e Ancestral Recall) e mais algumas cartas inéditas. Além disto os duelos poderão ser disputados com dois jogadores via modem ou Internet. O jeito agora vai ser ficar esperando até a versão final sair (o que pelas promessas da Microprose só deve acontecer até o final do primeiro semestre de 97). Enquanto isto vamos jogando com cartas de verdade ou modificando a versão demo...

NOVAS VISÕES DO MESMO JOGO...

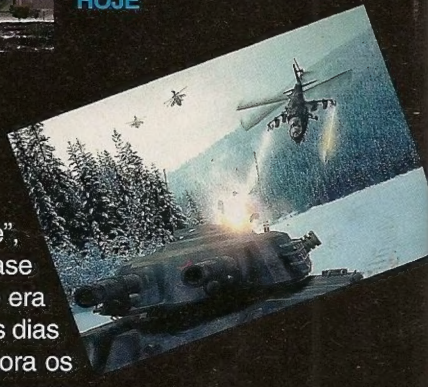
A Devir (e a Wizards) estão correndo a todo vapor. Acabam de lançar (simultâneamente) a expansão VISIONS (Visões em português) para Magic. O Torneio de pre-lançamento deveria ter acontecido no dia 11 de Janeiro, mas por problemas operacionais não foi possível que os jogadores brasileiros tivessem nas mão as primeiras cartas de Visions. A lista de cartas já esta disponível na Internet e existem algumas cartas que irão mudar muito a forma de jogar Magic. Existe uma carta vermelha (Relentless Assault - SORCERY - RR2) que permite que suas criaturas ataquem DUAS VEZES. Imagine usar esta carta com Final Fortune ? Voce pode atacar TRÊS VEZES e seu adversário só vai ficar vendo você bater. Existe um encantamento verde (Citi of Solitude - G2) que faz com que os jogadores só possam realizar mágicas e habilidades durante o turno daquele jogador. Bye Bye COUNTERSPELL... Outra característica de Visions é que as cores agora possuem um antagonismo maior. As cores opostas agora estão causando muito mais dano... Visions com certeza deve ser mais uma expansão de sucesso, talvez até mais sucesso que ALLIANCES...

KING CHEETAH: PRIMEIRA CRIATURA QUE PODE SER INVOCADA COMO "INSTANT"

COMMAND & CONQUER RED ALERT

O VISUAL DAS ANIMAÇÕES É UM DOS MAIS BEM FEITOS ATÉ HOJE

Bingo !
Na mosca mais uma vez...
A Virgin games acertou de novo lançando mais uma versão do consagrado jogo Command & Conquer. Desta Vez o jogo se chama RED ALERT e tem todos os ingrediente do jogo anterior e mais alguns temperos extras...
Quem teve a oportunidade de jogar um pouco de C&C sabe como o jogo era "viciante", deixando a gente por dias trancado no computador apenas para passar de uma fase mais difícil. Depois tivemos a oportunidade de jogar uma expansão de C&C (que era basicamente uma melhoria na Inteligencia Artificial do jogo) e ficamos mais alguns dias presos. Desta vez o jogo vai te deixar mais que grudado na tela do monitor. Agora os cenários estão todos em SVGA (apenas na versão para WIN95) e os personagens parecem de verdade.



Agora você vai poder viajar no tempo e voltar até a alemanha para evitar que Hitler seja morto. Os exércitos da Rússia (daí o nome RED ALERT) estarão dispostos a tudo e caberá a você dirigir um dos lados neste combate.

EXISTEM VÁRIAS UNIDADES NOVAS NO JOGO QUE ESTARÃO SOB SEU COMANDO

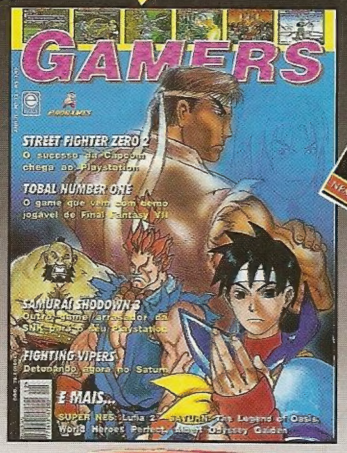
PRA VOCÊ QUE É FERA!

PEÇA JÁ!
SÓ R$3,50
CADA

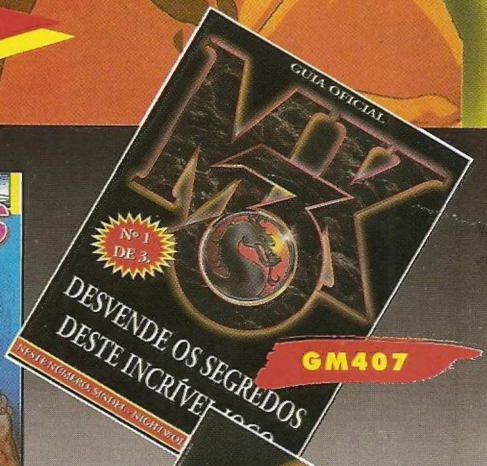
O.S.Company

GM401

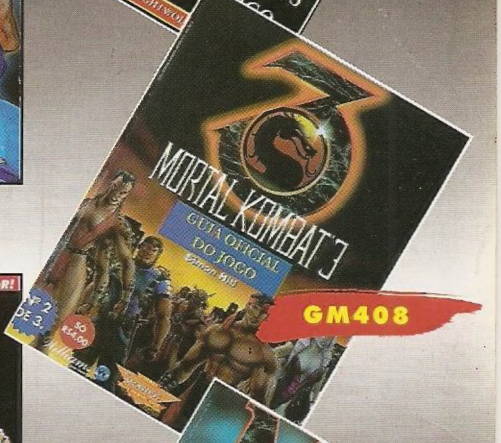
GM402



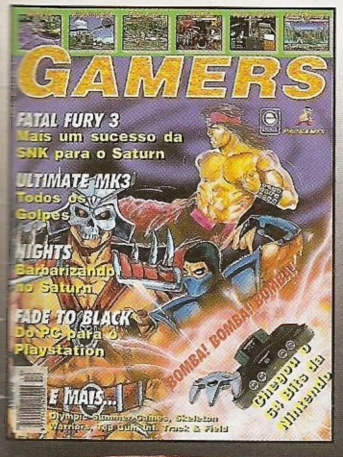
GM403



GM407



GM408



GM404

GM405

GM406

GM409

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

Revista cód. GM401( )	Qtde.( )
Revista cód. GM402( )	Qtde.( )
Revista cód. GM403( )	Qtde.( )
Revista cód. GM404( )	Qtde.( )
Revista cód. GM405( )	Qtde.( )
Revista cód. GM406( )	Qtde.( )
Revista cód. GM407( )	Qtde.( )
Revista cód. GM408( )	Qtde.( )
Revista cód. GM409( )	Qtde.( )

NOME _____

ENDEREÇO _____

_____ CEP _____

CIDADE _____ EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

PROGAMES

Natal legal é na PROGAMES!

Já está na hora de começar a pensar em diversão, presente, talvez aquele video game novo... aqueles jogos... Passe em uma loja PROGAMES, conheça as últimas novidades e faça seus sonhos virarem realidade!

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 6918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 160-L.130 -Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE- R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE-Estrada do Mendanha, 660

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699